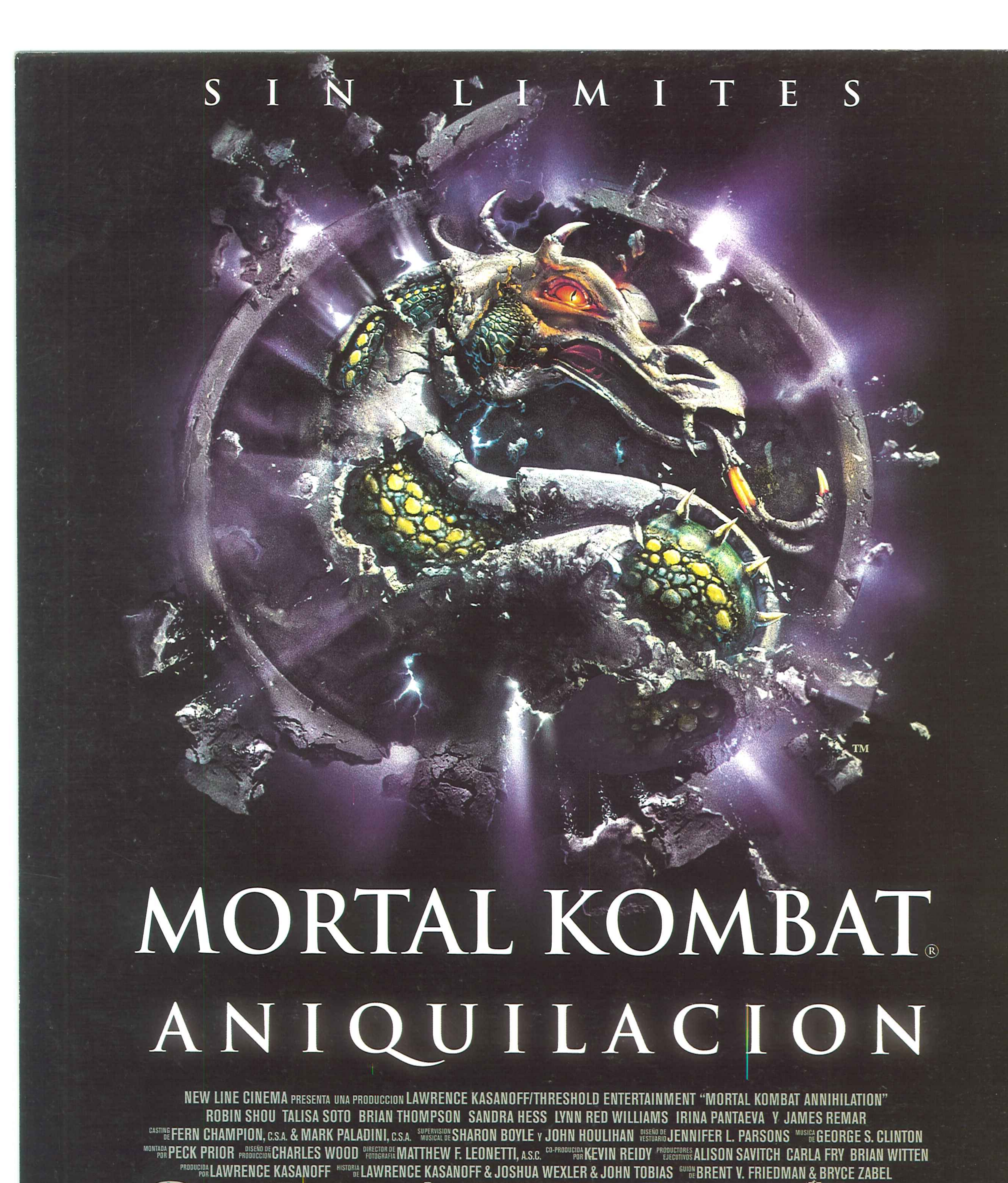


LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO 64
MC
Nº4
375 Ptas
64
MAGAZINE
LA GRAN ODISEA DE YOSHI
Cómo clasificarse en
FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98
SIN RUEDAS, SIN ALAS, SIN MOTOR. SÓLO VELOCIDAD...
SNOWBOARD KIDS
GOLDENEYE
AERO GAUGE
NHL BREAKAWAY '98
DEADLY ARTS
AEROFIGHTERS ASSAULT
TUROK 2
8 414090 102780
00004



ESPECTACULAR ESTRENO EL 3 DE ABRIL
EN LOS MEJORES CINES



Número 4 30 abril
1998

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Director edición española:
Sergio Arteaga
Director técnico: Carlos Robles
Redactora: M.Carmen Sánchez

Maquetación Electrónica:
Ferran Reig/Sonja Albertin

Colaboradores:
J. J. Trujillo, Pedro Cano, Miquel López, Sonia Ortega, Antonio del Orzal, Mònica Samarra, Eladio Sánchez, Sonia Santomé.

Dirección Editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad
Directora de ventas: Carmen Ruiz

Publicidad de Consumo
Alba Fernández
Monestir 23, 08034
Tel: (93) 280 43 44
Fax: (93) 372 95 78

Madrid:
Carmen Caparrós
Elena Cabrera
Gobelas, 15 planta baja
28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80
Fax: (91) 372 95 78

Barcelona:
Carmen Martí
Pº San Gervasio, 16-20 Esc. A,
Entlo. 2ª, - 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66
Fax: (93) 212 62 55

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: (93) 323 20 76

Redacción Magazine 64:
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20,
Esc. A, Entlo. 2ª- 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66 Fax: (93) 212 62 55

Filmación y fotomecánica:
MC Ediciones Monestir, 23 - 08034 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHICK Tel: (93) 631 02 04
Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.A.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac- Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita: MC Ediciones, S.A.
Administración
C/ Monestir, 23.
Tel: (93) 280 43 44Fax: (93) 280 39 74
08034 - Barcelona

BIENVENIDO A 

El pasado 15 de marzo se cumplió el primer año del lanzamiento de la N64 en España. Cinco días después se inauguró el Tokio Game Show, una cita anual ineludible con los grandes nombres de la industria de los videojuegos. Al cierre de este número no habíamos recibido la crónica de lo que se ha visto y oído en este importante evento, pero crucemos los dedos para que el balance final haya superado con creces nuestras expectativas.

Mal que nos pese, este tipo de salones nos recuerdan con amarga regularidad la lentitud con la que se amplia la oferta de software para N64. Los enviados de la prensa especializada están cansados de tropezar una feria tras otra con las mismas versiones inacabadas de ansiados títulos en desarrollo. Llegan en busca de grandes novedades, y se marchan tomando nota de grandes ausencias.

Ante este sombrío panorama, el Tokio Game Show debería haber señalado el despegue de Nintendo 64 como una consola capaz de satisfacer la demanda de nuevos títulos sin renunciar a la calidad y la variedad temática de su software. Se trata, en suma, de celebrar el primer aniversario del desembarco de la N64 en nuestro país haciendo pedazos la cartilla de racionamiento.

No quedan tan lejos los días en que, para hacer un recuento preciso de los títulos en 64 bits, nos bastaba con el sistema numérico de las tribus tupis del Amazonas brasileño. Estos indios sólo cuentan hasta cinco, y cuando tienen que designar una cantidad superior, utilizan el determinativo indefinido «muchos». Por suerte, ahora necesitamos bastantes más numerales cardinales a fin de llevar un inventario detallado de los juegos disponibles para nuestra consola. Paradójicamente, pronto serán los usuarios de PlayStation los que tendrán que adoptar el rudimentario sistema numérico tupi: cuando la oferta supera los varios centenares de juegos, es suficiente con decir que hay... muchísimos, lo que equivale a decir que la mayor parte de ellos no valen nada. En definitiva, entre sacar unos pocos títulos súper brillantes o lanzar productos mediocres —o directamente infames— a punta pala, los editores de software para Nintendo 64 deberían tirar por la calle de en medio. Y en eso están (esperemos...) ¡Ah!, se nos olvidaba lo más importante: ¡Felicidades, querida!





PARA LOS FANS DE NINTENDO

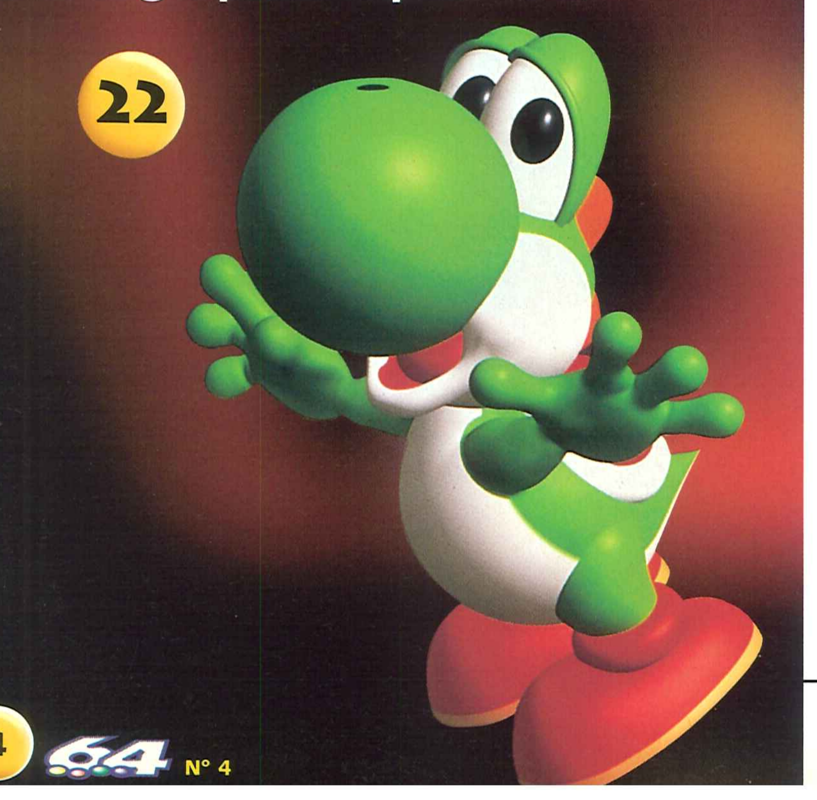
Nº 4 30 de abril de 1998

SUMARIO

YOSHI'S STORY

Sólo Yoshi es capaz de salvar al mundo de la perversa tortuga Baby Koopa. («Pero, ¿qué daño puede hacernos un pobre galápago?» Tú calla y finge preocupación.)

22



64 ANALISIS

Desde la página 22

Examinados, puntuados y acabados

34 **SNOWBOARD KIDS**

La gran sorpresa del mes es este divertidísimo juego de carreras sobre tablas de snowboard.

38 **AEROFIGHTERS ASSAULT**

Un simulador de vuelo donde hay aviones y... aviones y... aviones. ¿No esperarías que hubieran murciélagos, verdad? Pues mira, no sería mala idea.

42 **TETRISPHERE**

Siéntete como Abraham Lincoln liberando a unos robots de su cautiverio en el corazón de las tetriesferas.

44 **NBA PRO '98**

Alguien nos dijo que los mejores mates en este simulador de baloncesto de Konami los hacía una drag queen con zapatos de plataforma. ¡Qué pena! Estaba de guasa...

48 **NHL BREAKAWAY**

¡Qué mejor manera de iniciarse en el mundo del hockey sobre hielo que probando este simulador de Acclaim!



PLANETA 64 Magazine 64 te ayuda a salir de las cavernas de la ignorancia. Desde la Pág. 6



66 # REPORTAJE

DESEMPOLVANDO LA MÓMIA

Shirley McLaine tiene razón: la transmigración de las almas existe. Las innumerables reencarnaciones de viejos títulos de 16 bits en cartuchos para N64 son la mejor prueba de ello.



64 VISIÓN DE FUTURO Desde la página 8

Últimas noticias y previews de las próximos lanzamientos a la espera del pistoletazo de salida.

8 **ACTUALIDAD ACCLAIM**
Bust-a-Move 2, WWF War Zone, Reckin' Balls, Turok 2... Acclaim sabe estar en el candelabro. ¿O era candelero? Eso nos pasa por andar con malas compañías.

10 **NBA BASKETBALL**
Nintendo salta a la cancha de los simuladores de baloncesto dispuesto a barrer a triples a la competencia.

11 **AERO GAUGE**
El Halcón Milenario es una carreta de bueyes al lado de los bólidos aéreos de lo último de ASCII.

12 **DEADLY ARTS**
Este beat 'em up de Konami nos tiene el corazón en un puño (por poco tiempo: lo necesitaremos libre para pelear).

50 **ENTREVISTAMOS A RARE**
Los creadores de GoldenEye nos explican paso por paso cómo hicieron el mejor juego del mundo.

SECCIONES

14 **NOTICIAS DE RPG**
Zelda, Mother 3 y Super Mario RPG 2 inauguran nuestro apartado dedicado a los juegos de rol.

18 **MADE IN JAPAN**
Nuestro corresponsal en Oriente visita las recreativas japonesas.

53 **AL RESCATE**
Una riada de trucos para FIFA: RM 98, Diddy Kong Racing y GoldenEye.

74 **CUENTA, CUENTA...**
Haznos consultas o expresa tu opinión sobre la revista a través de nuestra sección de cartas. Se aceptan secretos de estado. Bueno, mejor no.

76 **DIRECTORIO**
Reseñas breves e incisivas de los juegos analizados en M64.

80 **SUSCRIPCIÓN**
Disfruta de las ventajas de suscribirte a Magazine 64.

81 **EL MES QUE VIENE...**
Un avance de los contendidos del próximo número.



Le spectacle va commencer!*

*** El espectáculo está a punto de empezar**

Nuevos juegos en ferias europeas

Las ferias Nuremberg Toy Fair y Milia no son de las más conocidas del calendario de grandes exposiciones, pero algunos de los mayores fabricantes europeos de software prefieren estrenar sus títulos en estos salones en lugar de esperar al E3 de Estados Unidos. La feria alemana tuvo lugar entre los días 6 y 8 de febrero, mientras que el salón Milia, celebrado en la ciudad francesa de Cannes, comenzó el 8 de febrero y terminó tres días más tarde.

La firma francesa de software Ubi Soft desveló su *Buck Bumble* en Nuremberg y mostró los últimos progresos de su próximo proyecto, *Tonic Trouble*. El primero de estos títulos es obra de la veterana compañía británica Argonaut, que ya trabajó con Nintendo en la versión SNES de *Starfox*. Por su parte, Ubi Soft está desarrollando *Tonic Trouble* para PC y para N64 de forma paralela, y tiene su lanzamiento previsto para junio.

Los desarrolladores estadounidenses Mindscape dieron la sorpresa presentando en Nuremberg un título del que nadie sabía nada: *Cats and Rats*. Se trata de un juego totalmente nuevo del que esperamos ofreceros noticias y pantallas en nuestro próximo número. Infogrames, los socios franceses de Ocean, mostraron su prometedor juego 3-D de plataformas *Space Circus* en ambas ferias, mientras que Acclaim presentó a su vez *Reckin Balls* tanto en Cannes como en Nuremberg.



La primera versión jugable de **Reckin Balls** fue presentada en Nuremberg y en Cannes.

Para saber todo lo ocurrido durante la feria Milia, consulta http://www.milia.com en Internet.

Los más vendidos

1. GoldenEye
2. FIFA: Rumbo al Mundial 98
3. Nagano Winter Olympics '98
4. Super Mario 64
5. Diddy Kong Racing
6. Turok: Dinosaur Hunter
7. Top Gear Rally
8. Lylat Wars
9. Wave Race 64
10. Mischief Makers

Fuente: Centro Mail
Tel. (902) 17 18 19

¡ANIQUILACIÓN!

MORTAL KOMBAT VUELVE A LA PANTALLA GRANDE

Tras convertirse en un súper éxito de taquilla en las salas de todo el mundo, todos esperábamos una segunda parte de *Mortal Kombat*. ¡Pues bien, aquí está! El 3 de abril ha sido la fecha elegida para estrenar la secuela de la segunda película basada en un videojuego de la historia (Mario Bros. fue la pionera). Hemos visto las primeras imágenes de **Mortal Kombat: Aniquilación** y... ¡qué pasada!

La trama de la secuela comienza donde terminaba **Mortal Kombat.** Liu Kang ha salvado la Tierra al derrotar a los Guerreros del Mal en el llamado Mortal Kombat, pero su alegría dura poco: Shao-Khan, el temible emperador del mundo exterior, viene a nuestro planeta acompañado de una horda de infames esbirros con aviesas intenciones.

Los efectos especiales corren a cargo de Chuck Comisky y Alison Savitch, responsables de la animación por ordenador de *Terminator 2* y la primera parte de **Mortal Kombat.** ¿Y sabes qué han logrado hacer estos chicos por primera vez en la historia del cine? ¡Escenas de lucha en las que un actor humano se enfrenta a tiempo real con seres generados por ordenador! Estamos deseando verla.

Johnny Cage (el de la izquierda) volverá a deleitarnos con sus mamporros, como el celebérrimo Liu Kang.





EXTREME G BAJA DE PRECIO

Acclaim y New Software Center han decidido reducir el precio de Extreme G entre un 25 y un 30%, situándolo en torno a las 10.000 pesetas. Una ganga supersónica que no te puedes perder.

DE VUELTA AL NÚMERO UNO

Un discurso pronunciado por Peter Main, vicepresidente de márketing de Nintendo América, indicó que la filial estadounidense de Nintendo experimentó un periodo «extremadamente fuerte» en 1997. Los cinco videojuegos más vendidos del año en Estados Unidos pertenecen a Nintendo. Mario Kart 64 se lleva la palma con una cifra de 1,6 millones de cartuchos vendidos. Starfox (Lylat Wars) y Super Mario 64 ocupan el segundo y tercer lugar del ránking, mientras que Diddy Kong Racing y GoldenEye (dos títulos publicados durante la campaña navideña) se hallan en cuarto y quinto lugar, respectivamente, y han superado ya el millón de unidades cada uno durante los primeros meses de este año.

Reunión cumbre en Estados Unidos

Nintendo promete un gran 1998 a la prensa yanqui.

Como un gran número de periodistas estadounidenses no pudieron acudir al reciente *show* de Nintendo en Tokio, la filial norteamericana de esta compañía convocó una reunión especial en su sede del Estado de Washington a finales de enero. Allí mostraron todos los títulos más importantes de Nintendo para 1998 y prometieron un soporte mucho mayor de los fabricantes independientes a su plataforma de juegos. Sin embargo, no hubo ninguna noticia sobre el lanzamiento de la 64DD para Estados Unidos.

El primero de los juegos presentados a la prensa especializada fue *Legend of Zelda: Ocarina of Time*, que por primera vez fue expuesto fuera de Japón. La versión de este título que pudieron ver los asistentes parecía ser la misma que se exhibió en el Space World de noviembre del año pasado, lo que no resulta extraño, ya que es improbable que Nintendo muestre fuera de su país natal una versión nueva del juego más importante que tiene en desarrollo. No obstante, el presidente de Nintendo América, Howard Lincoln, prometió vagamente que *Zelda* estaría en las tiendas estadounidenses «antes de final de año».

Otras demos jugables que se pudieron ver en este show fueron ediciones preliminares de *Banjo-Kazooie, 1080º Snowboarding, NBA Courtside y Cruis'n World* (todas habían pasado previamente por el Space World). Estos títulos, junto con *F-Zero 64* —del que extrañamente no se habló en absoluto—, constituyen el esqueleto de los planes de lanzamiento de Nintendo para 1998.

El segundo día de la feria estuvo dedicado a una serie de juegos de otros fabricantes, como *Quest* (TlHQ), *Forsaken* (Acclaim), *Goemon* (Konami), *Bio Freaks* y *Quake* (Midway).

Por lo que se refiere a los títulos «secretos» de Nintendo, Howard Lincoln reveló que la firma británica Rare tiene dos proyectos en desarrollo aparte de *Banjo-Kazooie* y *Conker's Quest*, el último de los cuales será lanzado al mercado por este mismo fabricante en verano. Es un secreto a voces que uno de estos títulos es *Donkey Kong 64* y que seguramente saldrá a la venta en noviembre. Sobre el otro no se sabe tanto. Según los últimos indicios, se trata un juego basado en el motor gráfico de *GoldenEye* que utilizaría un personaje distinto ideado por Rare. Esto podría estar relacionado con el hecho de que Black Ops, un desarrollador de títulos para PlayStation, ha obtenido la licencia para desarrollar un juego basado en El mañana nunca muere, la última película basada en James Bond (véase entrevista a Rare en este mismo número).



Legend of Zelda, *tal y como fue exhibido en la exposición que tuvo lugar en Redmond (Washington, EE.UU.).*



***Los periodistas estadounidenses tuvieron la oportunidad de probar* NBA Courtside.**

¿QUÉ SE CUECE EN LA INDUSTRIA?

Buscar noticias sobre nuevos desarrollos N64 en Europa es parecido a buscar un *sketch* divertido en Farmacia de guardia. Sin embargo, una buena nueva es que Eidos nos ha confirmado que tiene dos títulos en cartera para la próxima temporada navideña; ambos están siendo creados en Interloop, el departamento de desarrollo que Eidos posee en Noruega cuya especialidad parecen ser los simuladores de vuelo.

DMA también ha asegurado que tanto *Body Harvest* como *Silicon Valley* están siguiendo los plazos previstos, y que el primero está casi finalizado. Aparentemente, en *Body Harvest* hay algunos elementos de juego de rol, pero —siguiendo la estela de su reciente éxito *GTA*— también habrá lugar para armas de destrucción masiva, explosiones devastadoras y algunos de esos encantadores vehículos que hoy están en el orden del día. Estamos impacientes por verlo.

En Alemania, Factor 5 asegura tener bien encaminado su *Thornado* de cara a su lanzamiento el próximo otoño. Además, esta compañía germana acaba de finalizar sus trabajos en una unidad para la compresión de voz en N64, con la que los juegos podrán tener más voces digitalizadas y música de mejor calidad. Actualmente, Factor 5 tiene en curso conversaciones «de alto nivel» con Nintendo. Interesante, ¿verdad?

Este mes nos han llegado rumores de que Electronic Arts ya no construirá en Canadá su puzzle anual *FIFA*, sino que pasará el balón a Software Creations, la prestigiosa firma desarrolladora de Manchester (Reino Unido) que estuvo asociada a *Creator*, el programa de dibujo para Nintendo. No está mal.

A los fans de las plataformas 3-D en N64 también les interesará la noticia de que los desarrolladores de *Wetrix*, Zed Two, están trabajando febrilmente en un título de este género y que poseen una licencia sobre los dibujos animados Looney Toons. Así, podríamos ver a nuestro diablo de Tasmania favorito en una aventura de tipo *Mario*. ¡Qué bien!

Nintendo también ha estado trabajando duro durante las últimas semanas. Recientemente, la compañía ha confirmado a sus fans de todo el mundo que hacia el año 2000 habrá un canal de televisión por satélite dedicado íntegramente a los mejores videojuegos del universo. Sinceramente, esperamos que no sea como la reciente iniciativa de Sega (¿la has visto?). No, naturalmente que no lo será. Aunque...

ACTUALIDAD ACCLAIM

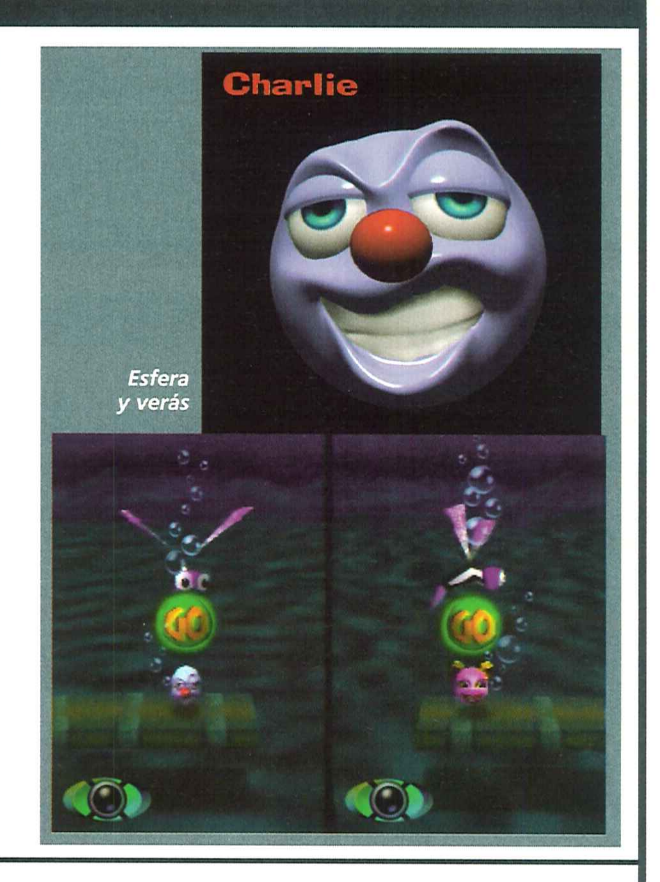
IGGY'S RECKIN' BALLS

NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM	64M	 1-4	JUNIO 98

Desde *Turok*, la reputación de Iguana está por las nubes, sobre todo en lo que se refiere a ambientación oscura y tenebrosa. Un rápido vistazo a los lanzamientos en N64 que han previsto para este año, nos permite constatar que no van a cambiar de registro: *Turok 2, Forsaken, Shadowman*... Todo más lúgubre que la marcha del Sporting de Gijón esta temporada. Sin embargo, en medio de las tinieblas hay un asomo de luz: *Iggy's Reckin' Balls,* un estrambótico juego para varios jugadores.

La primera vez que posamos nuestros ojos sobre él, nos pareció que seguía las pautas del viejo *Putty Squad,* de Amiga. Ahora, contemplando estas capturas, confirmamos nuestra primera impresión: se asemeja indudablemente a ese viejo plataformas de 16 bits. Con todo, su concepto se acerca más a *Uniracers*, el lanzamiento de DMA para Super Nintendo, con el que comparte movimientos verticales y una acción frenética.
La idea de *Reckin' Balls* es guiar a una serie de esferas a lo largo de una senda de plataformas. Hay que usar las características y habilidades de cada una para no caerse. Durante la carrera, agua, aceite, ventiladores y cintas transportadoras las desestabilizarán, pero pueden usar garfios, entre otras cosas, para asirse al terreno. A medida que el juego se hace más difícil, las bolas también tienen que saltar de piso en piso, esquivando al mismo tiempo a enemigos astutamente colocados.La mayoría de los 100 extraños niveles (divididos en diez mundos) están también disponibles en el modo cuatro jugadores, que es donde *Reckin' Balls* podría dar la campanada. Como *Mario Kart*, te enfrenta a tus amigos, poniendo a vuestra disposición armas y atajos.

El desarrollo del juego no ha terminado, pero la simplicidad de la idea nos asegura que pronto estará a punto para proporcionarnos unas partidas multijugador bullangueras y enloquecidas. Y éste, al fin y al cabo, debería ser el objetivo de todos los juegos de Nintendo 64.



Esfera y verás

TUROK 2

NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM	96M

El suelo tiembla bajo nuestros pies. Ya se acercan... Son los feroces dinosaurios que exterminaste en *Turok: Dinosaur Hunter*, y están sedientos de venganza. En la continuación de este celebrado *shoot 'em up* en primera persona, Acclaim pondrá menos énfasis en los saltos, y más en la acción y la exploración.

Esta vez la aventura no será tan lineal, ya que tendrás que regresar a ciertos niveles en busca de más ítems y accesos a nuevos pasajes. Además, el motor de gráficos será sustancialmente mejor, con imágenes más suaves y avanzados efectos de luz en tiempo real. Iguana está trabando para reducir la niebla y eliminar las «costuras» entre los polígonos de los personajes (como en *NFL Quarterback Club*). ¿Conseguirá superar a *GoldenEye*? Los chicos de Rare no se lo han puesto fácil, pero...

En Turok 2, habrá más de 40 criaturas diferentes, a cuál más siniestra y peligrosa.



Todavía no sabemos si en Turok 2 habrá modo multijugador. Crucemos los dedos.

BUST-A-MOVE 2

NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM

Con un aspecto y un comportamiento parecido a la versión SNES de *Bust-a-Move*, esta nueva edición de la saga no es exactamente un revolucionario paso adelante desde el punto de vista técnico. Pero lo importante es que proporciona una experiencia y una diversión impresionantes, donde los jugadores sólo tienen que emparejar pelotas de colores parecidos. Alguien ha garabateado «verano» en la casilla fecha de lanzamiento, pero, por desgracia, todavía no está claro si Acclaim aprovechará las posibilidades de la N64 para cuatro jugadores. Estamos esperando más noticias con mucho interés.



NAGANO WINTER OLYMPICS'98

NAGANO OLYMPIC WINTER GAMES
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

FIEBRE DE ORO

Emoción hasta el límite. 16 países compiten en 12 disciplinas principales. Los esquiadores llegan al estadio. Todos luchan por conseguir el oro. En Nagano la competición es despiadada: hasta 3 rivales esperan un falso movimiento. Konami tiene la licencia original: Los juegos Olímpicos de Invierno 1.998 de Nagano para PlayStation y Nintendo 64

¡QUE COMIENCEN LOS JUEGOS!









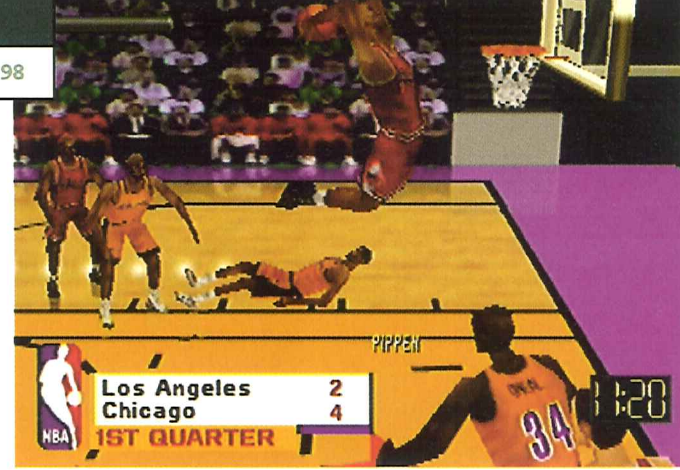



BASQUETMANÍA

NBA COURTSIDE

NINTENDO	64M	1-4	JUNIO 98

Nintendo enfrascado en un juego de baloncesto? Bueno, en la letra pequeña de los créditos aparece «Left Field Productions», una empresa de desarrollo californiana, por lo que suponemos que Nintendo América juega un papel muy importante en la creación de este título. Sea como sea, Courtside da señales de poseer la calidad a la que nos tiene acostumbrados la compañía de la gran N.



Pippen decide que, para no fallar, lo mejor es hacer que la bola entre desde bien arriba.

El juego cuenta con una licencia oficial de la NBA, y es un simulador de baloncesto real, con los diez jugadores en pista. En este sentido, se desmarca, al igual que NBA Pro, de Konami (véase análisis en este número), de *NBA Hangtime*, de GTI. La única «distracción» que lo aleja un poco de la tradicional seriedad de este tipo de programas es la utilización de los botones C para activar trucos y movimientos especiales. De todos los que encontramos, destacan una finta espectacular que confunde al contrario y un astuto regate por debajo de la espalda. Son demasiado. El resto de controles son bastante sencillos, pero se pueden combinar para producir diversos efectos. Con el botón A haces que el jugador pase el balón hacia delante o que lance a canasta si se encuentra en una posición adecuada.. Si el jugador está sin balón, hará todo lo posible para robarlo. El botón B sirve para saltar o bloquear, y puede utilizarse en combinación con el botón Z para conseguir mates. Una de las características que más nos llamó la atención fue la utilización del botón R. Si lo mantienes pulsado harás que tu jugador se desplace de espaldas a la canasta, protegiendo la bola de los defensores como si de un cangrejo con zapatillas deportivas se tratara.

No creemos estar precipitándonos al afirmar que *NBA Courtside* va ser mejor que el simulador de Konami. La versión que hemos probado era un pelín lenta, pero eso es algo que, a estas alturas, Nintendo ya debe de haber corregido. Por otro lado, aunque no se apreciaban, por ejemplo, los reflejos o las sombras de los jugadores, la resolución era muy nítida y sus gráficos demostraban ser merecedores del hardware de 64 bits. Courtside, te esperamos con impaciencia.



Otra vez, el omnipresente Pippen. ¿Es que no hay nadie que lo pueda parar?

Tracción a las 64 ruedas

CRUIS'N WORLD

NINTENDO/MIDWAY	64M	1-2	JUNIO 98

¿Fuego saliendo de los tubos de escape? Seguro que contraviene las normativas comunitarias sobre seguridad vial.

Todo nuestros esfuerzos por borrar de la memoria el indescriptiblemente... (bueno, mejor nos ahorramos el adjetivo) *Cruis'n USA* se han ido al traste tras conocer la noticia de que Midway está codificando *Cruis'n World*, una secuela del susodicho. Por fortuna, según su jefe de desarrollo, Eugene Jarvis, el racer en preparación va a ser muchísimo mejor. Para empezar, en *Cruis'n World* los coches son más pesados y maniobrables. Además, no aparecerán elementos en el escenario de golpe y porrazo como en su predecesor. Las carreras se disputarán en los cinco continentes, de modo que los jugadores van a poder recorrer templos aztecas en Méjico, la Plaza Roja de Moscú y las pirámides de Egipto, sin olvidar pistas urbanas en Nueva York, París, Roma y Sydney.
Por otro lado, la acción también está experimentando reformas: se está trabajando a fondo la posibilidad de echar a los rivales fuera de la pista; ya se ha puesto remedio al amontonamiento de vehículos en ciertos puntos del recorrido; y uno de los coches secretos incluso tendrá ametralladoras. ¿Será suficiente para convertir a *Cruis'n World* en un glorioso exponente de su género? Nunca se sabe, aunque mantenemos nuestras reservas al respecto.



A través de un acuario. Ándate con ojo, no vayas a convertirte en la merienda de uno de esos tiburones.

AERO GAUGE
A LA CAZA DEL RELÁMPAGO

AERO GAUGE						
NEW SOTFWARE CENTER/ASCII	64M	1-2	JUNIO 98	Rumble pak	Precio no disponible	

Cuando se habla de juegos de carreras futuristas es inevitable que nos venga a la mente *F-Zero X*, una de las apuestas más fuertes de Nintendo para este año. Sin embargo, mucho antes que éste, va a llegar *Aero Gauge*, que también aspira a convertirse en emblema del género de carreras.

Los vehículos de esta creación de ASCII son una especie de automóviles ingrávidos impulsados por reactores. A bordo de estas aeronaves alcanzarás velocidades superiores a los 1.500 kilómetros por hora, así que necesitarás buenos reflejos para maniobrar a lo largo de estrechos túneles y cañones, o sobrevolar imponentes montañas y océanos.

Se puede elegir entre 5 modelos de aeronaves sin armas (a los que hay que añadir 5 vehículos ocultos, más veloces que los anteriores). Algunos aparatos tienen una formidable capacidad de giro y adherencia, estando especialmente indicados para realizar maniobras que exigen mucha precisión (como tomar curvas muy cerradas, ejecutar *loopings* o esquivar afilados obstáculos). Otros destacan por su resistencia, velocidad máxima y aceleración. La velocidad de despegue también varía entre modelos. Los choques contra los muros de las pistas dañan a las aeronaves, y como éstas pueden correr varios metros por encima del suelo, no basta con estar atento a los obstáculos en tierra. Para reparar desperfectos, hay que pasar por los boxes.



Nos encantan las transparencias en las estelas de las naves.

◁ Los vehículos no llevan armas. ¡Qué pena! Son lo más divertido de los juegos de carreras.

Los túneles recuerdan mucho a las mejores pistas de WipeOut 2097. ▷







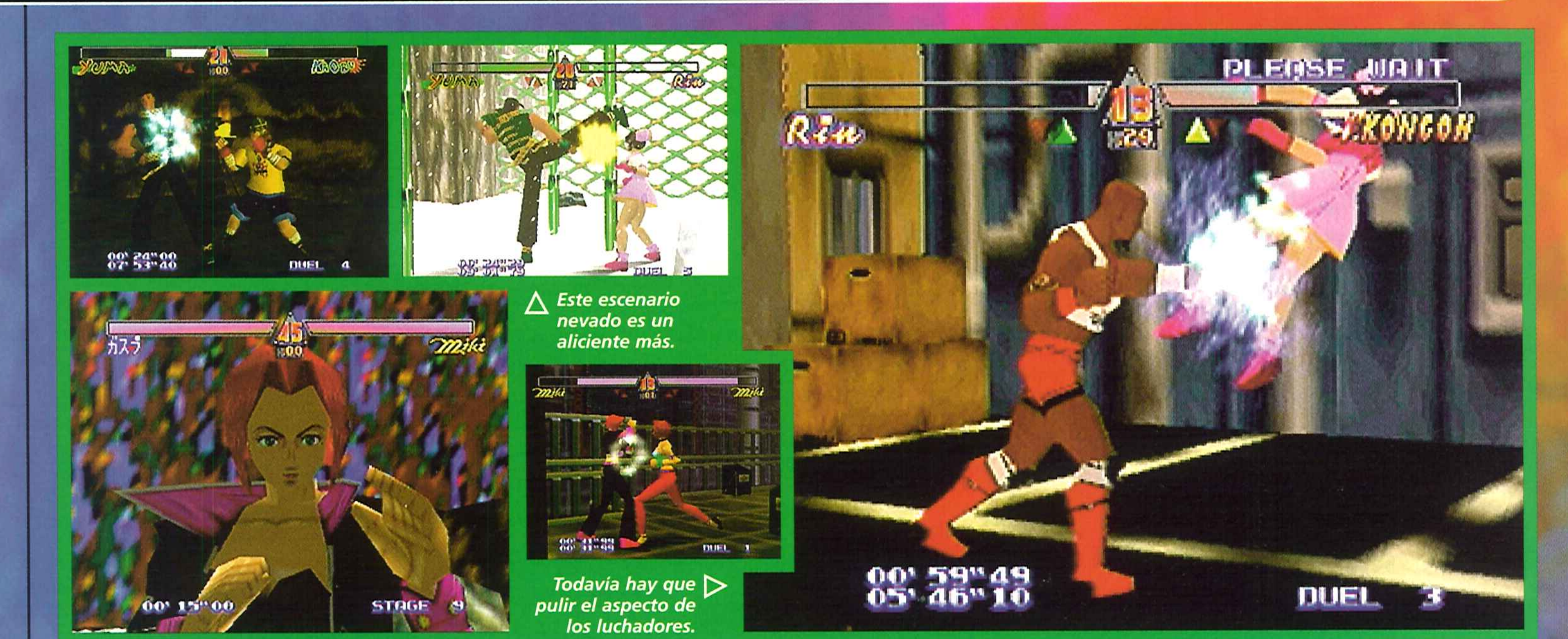
△ Apenas hay niebla, el gran fallo de Extreme G.

Existen 4 modos diferentes de competición: Single Match, Grand Prix, Time Attack y Versus. Time Attack presenta las clásicas carreras contrarreloj. En Single Match hay un calentamiento para clasificarte, y después viene la carrera en un circuito de tu elección. Tu posición de salida está determinada por tus resultados en la prueba de clasificación. El Gran Prix, por su parte, se disputa en rondas. Tu puntuación en cada una decide si puedes pasar a la siguiente. Este torneo consta de cinco carreras en total contra vehículos controlados por la CPU. Y el modo Versus funciona a pantalla partida para dos jugadores, como en *Wave Race 64* y *Mario Kart 64*.

En *Aero Gauge* puedes correr por cuatro circuitos iniciales más dos secretos. El primero, llamado Canyon Rush, es idóneo para principiantes, y te enfrenta a curvas inclinadas, colinas y túneles de una dificultad tolerable. El segundo (Bikini Island) transcurre por canales sobre el océano. El tercero, conocido como Chinoispolis, despliega una deslumbrante iluminación de neón y la sugerente arquitectura típica de Extremo Oriente. Aquí el circuito es muy accidentado: abundan las curvas cerradas, los montículos y los saltos; de ahí que sea recomendable volar alto. El cuarto (Neo Arena) es el más difícil: se desarrolla en un entorno urbano con calles estrechas y violentos cambios de rasante, y está jalonado de toda clase de obstáculos. Sólo para pilotos expertos.

La gran baza de *Aero Gauge* es la sensación de velocidad que proporciona la conducción de sus vehículos, superior incluso a la que experimentamos con *Extreme G*. Esperemos que en todos los otros aspectos esté también a la altura del extraordinario título de Acclaim.

UN EXAMEN PREVIO DEL DESLUMBRANTE MACHACAHUESOS DE KONAMI



Este escenario nevado es un aliciente más.

Todavía hay que pulir el aspecto de los luchadores.

Deadly Arts, el nuevo beat 'em up de Konami originariamente conocido como G.A.S.P! Fighters Nextream, pretende apear de su trono al mismísimo Tekken y tiene toda la pinta de estar cualificado para ello. Aunque su presentación en la ECTS fue un tanto desastrosa, por suerte, el cartucho que hemos probado promete grandes cosas. No es la versión definitiva, pero no podemos resistirnos a relatar prolijamente sus características más sobresalientes.

Todavía queda trabajo por hacer (el juego que hemos visto está al 60% de su desarrollo). Sin embargo, los personajes están casi acabados, y se ven estupendos. Konami ha decidido huir como alma que lleva el diablo de la típica estética yanqui, tan encandilada por monstruosidades como las de *War Gods* y *MKT*. Lo que encontrarás en *Deadly Arts* es un muestrario de luchadores mucho más atractivo y cercano al estilo japonés de *Street Fighter*. O lo que es lo mismo: chicas guapísimas de ojos enormes, tipos enfundados en trajes lujosísimos y, cómo no, el luchador peculiar de turno (en este caso un zombi al que se le cae la piel a tiras). Todos los personajes se mueven mediante captura de movimiento, así que la animación y las acostumbradas poses de final de combate son más suaves que las del osito de *Mimosín*.

Los escenarios adquieren un protagonismo sin precedentes: son 12, todos interactivos (mucho más que los de *Mace*) y repletos de objetos que puedes usar como armas arrojadizas. No creas, el hecho de levantar una caja y lanzársela al enemigo es todo un arte (lo nuestro nos ha costado aprender a golpear al adversario con los conos de señalización que hay en una de las pantallas), y es imprescindible aprender a hacerlo, ya que se trata de un factor vital para ganar a ciertos luchadores. Una buena combinación de lucha cuerpo a cuerpo y lanzamiento de cajas es algo que tu barra de energía te sabrá agradecer.

Otra cosa que nos ha gustado de los escenarios es que, cuando los personajes se sitúan detrás de una columna, una puerta o un muro, no pierdes ni un ápice de visibilidad: la imagen del elemento que se interpone entre la cámara y los luchadores se desvanece, como en *Mace*. Gracias a esto, los escenarios pueden estar repletos de objetos sin que tu campo de visión se resienta. ¡Adiós a los rings desérticos de siempre!

En cuanto a la variedad de movimientos, tenemos buenas noticias que darte: ¡hay un montón! *Deadly Arts* sigue la tradición de los grandes, como *Fighter's Destiny* (analizado en el número pasado) o el famoso *Tekken* de PlayStation, con una lista de golpes, combos y llaves interminable. Naturalmente, al principio tendrás que conformarte con las modalidades más simples de patadas y puñetazos; poco a poco, irás aprendiendo a bloquear y a aplicar técnicas más avanzadas, golpes súper potentes, algunas «magias», etc. Y si la práctica no te ayuda tanto como quisieras, *Deadly Arts* cuenta con una opción de autoaprendizaje consistente en una lista de movimientos que puedes hacer aparecer en pantalla en cualquier momento de la partida.

La sustitución del nombre original *G.A.S.P! Fighters Nextream* por *Deadly Arts* se hizo con miras a la distribución del juego en Estados Unidos, y es previsible que el juego se comercialice en Occidente con el nuevo nombre. Aún quedan ciertos aspectos del juego por pulir, especialmente la cámara, que salta por todo el escenario incapaz de mantener un ángulo estable. En cualquier caso, a la vista de lo escuálida que está la lista de *beat 'em up* para N64, estamos seguros de que *Deadly Arts* recibirá una calurosa bienvenida. Hasta hoy, cada juego de lucha que ha salido para la máquina de los 64 bits ha sido mejor que los anteriores. ¿Conseguirá las más alta condecoración lo nuevo de Konami? *Fighter's Destiny* ha dejado el listón muy alto...



La pantalla de Selección de Personajes está repleta de cuerpos bien torneados. Y algún que otro zombi.

DEADLY A



Un tipo con casco y guantes de boxeo contra una niñita vestida de rosa. ¿En un juego japonés? Pobre boxeador...



Lo sabíamos.

¡Qué chica tan adorable!, ¿verdad?



Zombie BoyTM conecta un gancho de izquierda a Kai. A continuación, se desprenderá su brazo. Después de sus piernas. Y por último de la cabeza.

DEADLY ARTS	
KONAMI	
MAYO	1-2
Precio no disponible	

ARTS

LUCHADOR A MEDIDA

Quizás el aspecto más innovador de Deadly Arts sea el modo Create Character, que te permite diseñar un luchador utilizando un modelo masculino o femenino como base. Puedes elegir su corte de pelo, su altura, su peso, el color de sus pantalones... Y ahora viene lo mejor: cuando lo sacas al ring, carece de técnicas por defecto, y tienes que arreglártelas a base de «puño» y «patada» para vencer a tus adversarios. Con cada victoria, tu personaje aprenderá un movimiento diferente (sí, igualito que en el modo Master Challenge de Fighter's Destiny). Tendrás que enfrentarte a un buen número de indeseables para hacerte con una lista decente de movimientos. Para que veas cómo funciona todo esto te presentamos al luchador que hemos creado en la Redacción.



Un boxeador normal, más bien ordinario. Mediocre. Debilucho. No se parece en nada a la máquina-de-matar que pretendemos crear, así que manos a la obra...



... con ese pelo. Así está mucho más guapo. Observa su mirada, porque también le hemos cambiado algunos rasgos de la cara. Además, ahora es unos centímetros más alto.



Visita al sastre. Hay que buscar algo que impacte a tu rival, que inspire respeto. ¿Un traje de licra? ¿El torso desnudo y bien torneado? No, mejor unos pompones llameantes en las perneras y un ajustado top.



El color de la piel también es importante. Con su nuevo bronceado, a su lado Mike Tyson parece más blanco que Antonio Banderas en Entrevista con el Vampiro... ¿Y con el pelo de color lila? ¡Parece salido de una peli de Tarantino!



Demasiado alto. Y el color de los pantalones no acaba de resultar convincente... ¿Amarillos? No, mejor rojos, son más agresivos. O quizás azules, aunque...

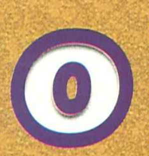


... al final nos quedamos con los amarillos. Y ya lo tenemos, dispuesto a aprender buenos golpes y a jugarse el pellejo frente a esa feroz damisela. ¡A por ella!



Alegrad esas caras, locos del rol, pues Magazine 64 se ha propuesto aliviar vuestro desamparo con esta humeante ración de noticias sobre el género que os trae de cabeza.

¡Oh, no! ¡Más imágenes de Zelda!



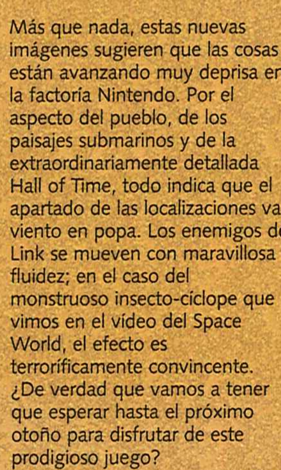
Oyes eso? Si pones la oreja contra el suelo con dirección al este, percibirás claramente los temblores que provocan Zelda y su fantástica troupe a medida que se aproxima su fecha de lanzamiento en Japón: abril.

Nos cuesta creer que apenas hayan pasado un par de años desde que vimos esa rolling demo de un Link con una nariz particularmente puntiaguda luchando contra un brillante caballero cromado. Sin embargo, como puedes apreciar en estas pantallas inéditas recién llegadas de Japón, parece que en Nintendo no han perdido el tiempo. Si así fuera... bueno, posiblemente íbamos a llorar mucho.

Estas nuevas pantallas se pueden distribuir en tres secuencias. La primera muestra a Link echando mano de las famosas bombas de Zelda (presta atención a las grietas en las paredes), que se hallan en poder de un enemigo local algo rechoncho. En *The Ocarina of Time* parece ser que las bombas crecen en el interior de enormes plantas que al florecer nos descubren sus explosivos frutos. Las bombas, cómo no, resultaron ser de gran utilidad cuando probamos la demo del Space World, al permitirnos destruir al dragón Dodongo lanzándolas dentro de su boca. La segunda secuencia es de una calidad gráfica soberbia, digna de los mejores artistas de Nintendo. Después de vagar por los claustrofóbicos confines de un pequeño pueblo, Link penetra en Hall of Time, una enorme, monstruosa y lujosísima estancia, dominada por un inmenso reloj. ¿Una portal temporal para el Link adulto? ¿O es sólo para que Link «junior» regatee antigüedades?

En tercer lugar, Nintendo ha desvelado un combate posterior donde el adversario de Link es esta vez una especie de lagarto de un tamaño similar al de nuestro amigo. El pequeño héroe del sombrero puntiagudo utiliza aquí también el método de Navi el hada para apuntar y disparar, además de una gama de golpes con el cayado que ya quisiera Karate Kid. Aunque, indudablemente, el seudolagarto no es un jefe, la diversidad y tamaño de los enemigos «ordinarios» merecen nuestro aplauso.





Más que nada, estas nuevas imágenes sugieren que las cosas están avanzando muy deprisa en la factoría Nintendo. Por el aspecto del pueblo, de los paisajes submarinos y de la extraordinariamente detallada Hall of Time, todo indica que el apartado de las localizaciones va viento en popa. Los enemigos de Link se mueven con maravillosa fluidez; en el caso del monstruoso insecto-cíclope que vimos en el vídeo del Space World, el efecto es terroríficamente convincente. ¿De verdad que vamos a tener que esperar hasta el próximo otoño para disfrutar de este prodigioso juego?



△ *El combate contra el lagarto no es lo que más nos interesa aquí, sino el mini mapa que vemos en pantalla. ¿Nos encontramos acaso ante un complicado calabozo por explorar? Lo deseamos arduamente.*



◁ *Navi te conduce al guardián de las bombas. Sé amable con él.*

¿Bombas, señor? Creo que podemos solucionarlo. Todos los diálogos se controlan mediante bocadillos. ▷

△ *¿Está activada esa bomba? Si es así, más te vale poner los pies en polvorosa.*

Y aquí está tu primera pequeña bomba. No está muy claro de momento que puedas volver a la planta a reabastecerte. ▷



¿Alguna rupia? Está bien ver que abundan las alusiones al antiguo Zelda en el nuevo juego.

Los corazones que aumentan la vida también hacen su aparición.

El joven Link llega a Hall of Time en el momento oportuno para regresar al futuro.

Todavía es difícil imaginar cómo se viaja en el tiempo en Zelda. No tardaremos en desvelar el misterio.

¡Hey Ocarina!

En el equipo de *M64* estamos tan emocionados ante la perspectiva de *Zelda* que hasta nos ha dado por tocar una verdadera ocarina para practicar algunas de las melodías del juego. La ocarina es un pequeño instrumento de viento de forma ovoidal fabricado con metal o terracota. Consta de ocho orificios y suena un poco como la flauta. Aunque el instrumento existe hace siglos, el término ocarina se utilizó por primera vez a mediados del siglo pasado en Italia. Durante la II Guerra Mundial los soldados estadounidenses la tocaban para mantener alta la moral. Puedes escuchar su sugerente sonido en *California Dreamin* de The Mamas and the Papas. El famoso tema de *El Bueno, el Feo y el Malo* está interpretado con ocarina (ya sabes, el de «nanananaaaa na na naaa»).

SUPER MARIO RPG 2

NINTENDO/ INTELLIGENT SYSTEMS	64DD	 1	No disponible

Como por arte de magia, han aparecido las primeras imágenes de la continuación para N64 de *Super Mario RPG*, si bien no circula todavía ninguna versión jugable de prueba de la misma. Sin embargo, lo más sorprendente de todo es que estos *screenshots* no tienen nada que ver con el original de Square/Nintendo; su aspecto es mucho más parecido al del reciente éxito de PlayStation *Parappa the Rappa*.

Mario es un personaje plano en 2-D que habita en un mundo tridimensional. El juego lo está programando Intelligent Systems para Nintendo y el proyecto en su globalidad, según las preocupantes palabras de Miyamoto, podría describirse como de juego de rol «para los más jóvenes». No es que su predecesor en Super Famicom fuera precisamente para adultos pero ahora está claro que Nintendo ha decidido ir contracorriente de las tendencias dominantes en la industria de los videojuegos. Sin embargo, también hay buenas noticias; parece ser que el lanzamiento del juego no se hará esperar en Japón, coincidiendo con la salida a la venta del DD en junio de 1998. Os mantendremos informados.



¿A qué tipo de jovencitos va a estar dirigido Mario RPG 2? Estos árboles asustarán a más de un renacuajo.

En el primer juego aparecían personajes de otros títulos del universo de Mario. Aquí tenemos al cachorro de Yoshi's Island.









De momento los decorados son bonitos aunque no muy imaginativos. Como mínimo aparece Kinopio.

En su primera aventura Mario aparecía renderizado en 3-D pero en esta ocasión es totalmente plano.

GO! GO!

PREGÚNTALE A FUSOYA

¡Qué tal, piradillos del RPG! Os presentamos al mago FuSoYa, cuya clarividencia ni siquiera alcanza a hacer un pronóstico fiable del tiempo que hará mañana. Sin embargo, es el único mago capaz de adivinar el porvenir de los juegos de rol, así que hemos peregrinado a su sanctasanctórum en busca de su sabio consejo e inspiradas respuestas.

Uno de nosotros ha conseguido reunir el valor necesario para hacer esta serie de preguntas sencillas pero pertinentes:

Zelda, el título más esperado de la N64, es un juego que no puedo apartar de mi mente adicta a la consola. Después de horas y horas de devanarme los sesos tengo algunas dudas que creo que vos podréis despejar.

1. ¿Debo comprar la versión en cartucho de *Zelda* en cuanto salga, o es mejor que me espere a que aparezca la versión 64DD?

2. ¿Hay mucha diferencia entre la versión en cartucho y la de 64DD?

3. ¿La versión DD será más barata que la de cartucho?

4. ¿Cuándo aparecerá la versión DD?

FuSoYa contempla el cielo para buscar la inspiración divina o, como mínimo, para ver si los dioses le soplan la combinación de la Primitiva de esta semana. Al final ni lo uno ni lo otro, por lo que decide responder a las preguntas de nunca acabar acerca de la 64DD.

1. Si te esperas a que aparezca la versión de *Zelda* en 64DD todos los demás ya habremos completado *The Ocarina Of Time* unas cuantas veces antes de que tú hayas comenzado. Teniendo en cuenta que ni siquiera han empezado a trabajar en la aventura en disco de Link, yo compraría el cartucho en cuanto salga.

2. El *Zelda* para 64DD incorporará —entre muchas otras novedades— a un Link bebé que deberás educar hasta la edad adulta a tiempo real más o menos hasta los 18 años. Además de disponer de un disco nuevo extra cada año, que conducirá a Link por 365 días más de aventuras, podrás transportar a tu héroe a una Game Boy, a una Virtual Boy o a un cartucho Super Famicom. Cada uno de estos soportes contendrá un acontecimiento especial en la vida del guerrero, por lo que deberás tenerlos todos para poder disfrutar del juego completo. ¡Ah!, y Nintendo ha contratado a Tim Follin para que componga la banda sonora al estilo de *REO Speedwagon*. Pero puede que todo esto me lo esté inventando. Tú decides.

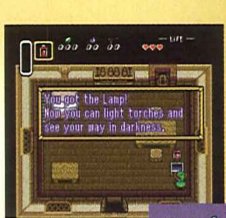
3. Lo más seguro es que sí.

4. Los hados de la profecía no me son propicios hoy, pero yo diría que para 1999.

¡Uf! El Ornitorrinco Demoníaco de la Ironía me ha atrapado con todas las de la ley. Pero ya estoy de vuelta en la Tierra para responder a la impertinente pregunta de una redactora pizpireta.

No eres el único que tiene un gran dominio de los juegos de rol. Yo también sé un par de cosas. Mira el *screenshot* inferior de *Zelda III* que aparece en esta página. Muestra a Link sacando la antorcha de un cofre en una mazmorra. ¡Increíble! Si ya has jugado antes al juego sabrás que esa antorcha se consigue en un cofre que hay en la casa de Link y no en una mazmorra. ¿Se trata de un nuevo caso de desarrollo postventa?

Si crees que es tan fácil pillar a FuSoYa fuera de juego lo llevas claro, monada. Quizá pienses que soy tan viejo como los dinosaurios, y no te falta razón pero todavía puedo enseñar algo a las jovencitas engreídas como tú. La respuesta es fácil.



Puedes hacerte con la antorcha que ilumine tu camino en la casa de Link...



... o en esta mazmorra. Tú eliges.

Si Link no consigue la antorcha en su casa al principio del juego puede recogerla en el primer cofre que encuentre en la mazmorra del castillo. Si la tomas en la casa, este último cofre tan sólo contendrá algunas rupias. Un ejemplo más que demuestra por qué los juegos de producción propia de Nintendo están mejor pensados que ningún otro. Y ahora ¡desaparece!

No os perdáis esta sección el mes que viene, ya que además de complaceros con un poco de mi sabiduría en juegos de rol os demostraré que soy mejor consejero que el padre Apeles.

MOTHER 3

NINTENDO/HAL	64DD	 1	No disponible

Los aficionados al rol de todo el mundo abrigan muchas esperanzas en torno a este título clásico. Con un toque magistral, este juego podría ser una de las mejores cartas de presentación del 64DD, demostrando que la unidad de disco de N64 es capaz de sustentar un programa de gran envergadura y además del género predilecto de los japoneses. Por otro lado, este título podría devolver a Nintendo un alto grado de credibilidad en el mundillo del RPG y atraería a números clientes potenciales de la gran N.

Por desgracia, *Mother 3*, el último producto de Itoi Shigesato para la impresionante serie de rol de Nintendo, lleva retraso. Lo único que he hemos podido ver son los *screenshots* que tienes aquí. En ellos ha recaído la responsabilidad de asegurar que el estandarte de *Mother* siga hondeando mientras el 64DD recibe un tratamiento más propio de juguete creativo y vehículo para *Pocket Monsters* que de salvador de juegos.

Tanto el escenario como el mecanismo principal del juego ya están acabados pero su fecha de lanzamiento flota en el limbo, al igual que la del resto de juegos para DD con la excepción de *Pocket Monsters* DD. Pues vaya.

¿Así que todavía no tenemos conversaciones para Mother?





El encantador saloon del pueblo no es el mejor sitio en el que quedarse en la versión del salvaje oeste de Mother 3.





La única palabra que se nos ocurre para describir estas escenas es «inquietantes».

Gratis con el número de Abril de METAL HAMMER!

El BomBazo total!

Te regalamos el CD KILLING CUTS 5



LOS 15 TEMAS MÁS FURIOSOS DE LA PRÓXIMA PRIMAVERA METALICA!

Te adelantamos lo nuevo de:

Iron Maiden "THE CLANSMAN"
Helloween "MIDNIGHT SUN"
Motorhead "SNAKE BITE LOVE"
Gorefest "CHAPTER 13"

+

UN VIDEO CD-ROM COMPLETO DEL "Take My Scars" DE **MACHINE HEAD**

+

Los atronadores nuevos temas de:

PITCHSHIFTER "WYSIWYG"
STUCK MOJO "RISING"
PISSING RAZORS "DODGING BULLETS"
REFUSED "NEW NOISE"
EVERCLEAR "AMPHETAMINE"
BACKYARD BABIES "LET´S GO TO HELL"
SEVENDUST "MY RUIN"

+

Te presentamos en exclusiva:

DAYS OF THE NEW "WHERE I STAND"



HAYSTACK "THE COLLECTOR"

+

6 salvapantallas del último álbum de Iron Maiden

Ya estás avisado!

Resérvalo en tu kiosko antes de que se agote!

日本製

La jungla de asfalto

Este mes, he vuelto a la jungla que es el mundo arcade de Tokio.

SEGA

Motor Raid

Esta nueva propuesta de Sega incluye una doble unidad con maquetas de las motos para que el jugador las «pilote». Estos simulacros tienen freno, acelerador y dos botones en los mandos (uno para pegar puñetazos y otro para dar patadas). Después de poner la monedita de 200 yenes (unas 240 pesetas) te subes a una moto al más puro estilo Akira. Saltos, derrapes, curvas cerradas... Nada que no hayamos visto en *Extreme G* o *WipeOut*. El control, sin embargo, no es el de siempre: el manillar está fijo a la moto en la que estás montado, y para girar a derecha o izquierda tienes que inclinar el peso de tu cuerpo. Igual que en *Manx TT* (otro arcade de Sega que lleva ya algún tiempo en nuestras salas



recreativas y una de las últimas conversiones para Saturn). Lo que diferencia a *Motor Raid* del fantástico *Manx TT* es la mecánica de juego. Aquí no basta con ganar las carreras; tus enemigos, por alguna extraña razón, están obcecados en matarte. Por eso, tendrás que demostrar tus habilidades en el manejo de guadañas, guantes de clavos y otros simpáticos objetos de castigo. Cada vez que le das de lleno a un adversario hay un centelleo eléctrico de lo más estimulante. Si acabas una carrera entre los tres primeros, pasas a la pantalla siguiente (algo casi imposible, debido a los escasos segundos entre *check points* que concede la CPU). Como todos los arcades de Sega, es un juego muy, muy, muy divertido y muy, muy, muy corto.

Harley Davidson & L.A. Riders



Ya puedes encontrar en algunas salas de nuestro país un simulador de motos de esta marca legendaria. Gráficamente es deslumbrante: la ropa forma ondulaciones al contacto con el viento; hay luz y sombras a tiempo real, etc. Como fondo están las calles reales de Los Angeles en rigurosas 3-D, y se puede tomar el camino que quieras. Cinco Harleys —ninguna tipo *custom*, lo sentimos— y cinco personajes a cuál más yanqui. Nos encanta el típico gordinflón-devora-hamburguesas con gafas de sol negras, camisa de franela y un chaleco vaquero con barras y estrellas en la espalda. Le falta sensación de velocidad (algo bastante normal: una *chopper* no suele alcanzar más de 150 km./h.) y además uno se siente un poco ridículo montado en un sillín que está a 30 cm. del suelo.

Le Mans 24

¿Aún estás ahí? ¿No estás cansado de leer acerca de juegos de carreras? Peor para ti. La gracia de *Le Mans 24* está en que te permite jugar de día o de noche (va anocheciendo a medida que corres). Sega ha invertido toda su experiencia en juegos de carreras para presentar una cabina con dos



unidades (aunque a menudo hay dos cabinas juntas y, por lo tanto, cuatro plazas). La foto es de la máquina de «debut», dirigida a hacer demostraciones ante la prensa. Cuando la vi, la impresión que me produjo fue excelente. Gráficos detallados y un volante bien calibrado. ¿Defectos? Poca sensación de velocidad y una ambientación algo pobre. En algunas ocasiones lo encontré aburrido y demasiado fácil. Otro problema (quizás porque no escogí los coches apropiados) es que el manejo de los vehículos no resulta nada realista.

Water Ski



No es ni innovador ni muy emocionante. Sega, os queremos, pero hemos visto demasiadas variaciones sobre el mismo tema — las carreras acuáticas— en los últimos dos siglos. A pesar de los saltos usuales a través de aros cual delfines (es un decir, claro), y de la nueva combinación de «slalom y saltos trepidantes», es demasiado sencillo y soso. Lo siento mucho, pero tengo que decir que estamos ante una simple actualización de *Alpine Racer*.



MADE IN JAPAN

Le pedimos a nuestro hombre en Tokio que se subiese al tren de las novedades de arcade y eso es lo que hizo. Sin embargo, a mitad de recorrido cambió los rieles por una silla de montar. Pero mejor será que no adelantemos acontecimientos.

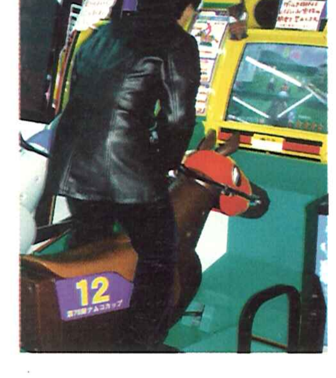
lista de ventas



El éxito del mes en Japón es X-Men vs Street Fighter, de Capcom, para la consola de Sega. Está arrasando a sus competidores. Prácticamente dobla los números del título que mejor está vendiendo Sony estos días, y triplica los de Diddy Kong Racing. El mercado japonés de videojuegos siempre ha sido un enigma para los occidentales, en parte debido a su relación simbiótica con la industria de series de anime. He aquí un juego sin un solo polígono ni sofisticaciones de ningún tipo. Nueve de los diez juegos situados en lo alto de las listas (tanto de Saturn como de PlayStation) son simuladores o juegos de aventuras RPG. Por otro lado, al menos el 70% de todas las ventas de software están relacionadas con estos géneros. Sabiendo esto, podrás apreciar la trascendencia que tiene para Nintendo seguirles la pista lo antes posible. No hablamos de «copiar», no te alarmes: nadie quiere que se infrautilice la Nintendo 64. Se trata de innovar, de ampliar horizontes, de atraer nuevo público con nuevos juegos, nuevos estilos, nuevos géneros. Simuladores, RPG, etc. ¿Será esa la misión del sistema de reconocimiento de voz de Nintendo?

TAITO

Final Furlong



También hemos estado estudiando la creciente popularidad de los juegos de carreras hípicas para otras plataformas. Un entretenimiento para adultos que ofrece réplicas no muy sutiles (y mucho menos realistas) de los caballos. La versión arcade de este género —*¿horse 'em up?*— no ha sido muy afortunada. El jugador sólo tiene que montar en un caballito de plástico. Sencillo y aburrido. La gente te mira como si fueras bobo y te sientes inconmensurablemente ridículo. Esperemos que en Taito se hayan dado cuenta de que, en realidad, el espectáculo lo da el que juega, y no lo que aparece en la pantalla. ¿Sabes qué han hecho para arreglar el equino desaguisado? Han decido incorporar una cabeza de caballo... que te habla amistosamente. Entre otras cosas, te indica cuándo vas demasiado rápido. Así puedes frenar un poco y evitas un ridículo aún mayor...



Encima de las cabinas japonesas hay unas advertencias muy interesantes:
1. Si no estás jugando, no te sientes en el caballo.
2. Para usar la fusta utiliza los botones que hay cerca de la parte delantera del caballo.
3. Este juego es muy nuevo. Que la emoción no te afecte demasiado.
¿Qué podemos decir? ¡Tres «juas» por Taito! ¡Jua, jua, jua!

¿Calidad y cantidad? ¿Qué será lo próximo?

El masivo lanzamiento de software para Nintendo 64 ha conseguido saciar incluso mi voraz apetito. He pasado de tener que justificar la compra de uno o dos juegos mensuales a tener que explicarle a mi señora para qué diantre quiero cinco o seis cartuchos cada mes. La verdad es que mi cielito no está siendo nada comprensiva. Insiste en que tenemos que comer, comprar ropa, pagar el alquiler... menudencias de ese tipo, vaya.

Sé que esto va a sonar un poco perverso, pero estoy contento de que esto esté pasando. Coincidimos con Nintendo en que tiene que primar la calidad sobre la cantidad, pero los jugadores japoneses están acostumbrados a recibir toneladas y toneladas de juegos nuevos cada mes. No importa lo brillante y fantástico que sea el lanzamiento de Nintendo 64. Es una anécdota. Una florecilla en medio de la Amazonia. Con el anuncio de la nueva consola de 64 bits de Sega, «Dural», la competencia se acentúa. La respuesta de Nintendo ha sido clara y acertada: «calidad Y cantidad». Pronto podremos usar palabrejas largas cuando hagamos referencia al mundo de la Nintendo 64. Vasto, extenso, inabarcable...



Hablando de nuevos lanzamientos, *Denyru Iralrabou*, donde el jugador debe conducir un palito por laberintos llenos de obstáculos, ha cosechado éxito de crítica en Japón. En fin, ya sabéis que aquí son capaces de hacer una serie de televisión a partir de un calcetín sucio. Además, parece que el mando de la Nintendo 64 también ha triunfado. El stick 3-D, dicen los fans (por un millón de yenes nos hacemos fans) que es de lo mejor, que roza la perfección. Como todos esperábamos, en Hudson han conseguido capturar toda la tensión y emoción que despertaba el juego original. Un analista de juegos, el señor Iwamoto, dice que «el stick analógico es muy bueno para movimientos complicados y sutiles. Aunque su concepción es muy sencilla, es una experiencia en el mundo de los juegos envolvente y profunda». Y no hay más que arrastrar un palito. Te juro por Mario que no me lo he inventado.



APRENDE JAPONÉS

PARTE 3

Este mes, expresiones que puedes utilizar cuando vayas en moto.

Ei! = ¡Chúpate ésa!
えい！

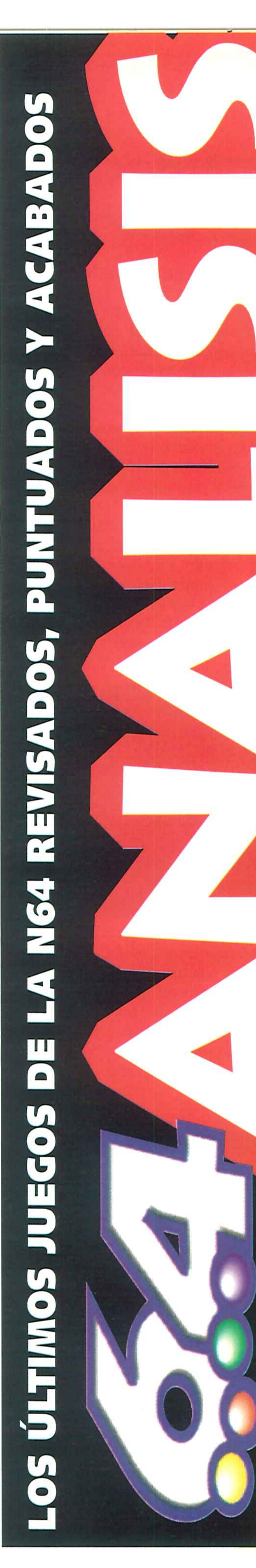
Itai! = ¡Arggg!
いたい！

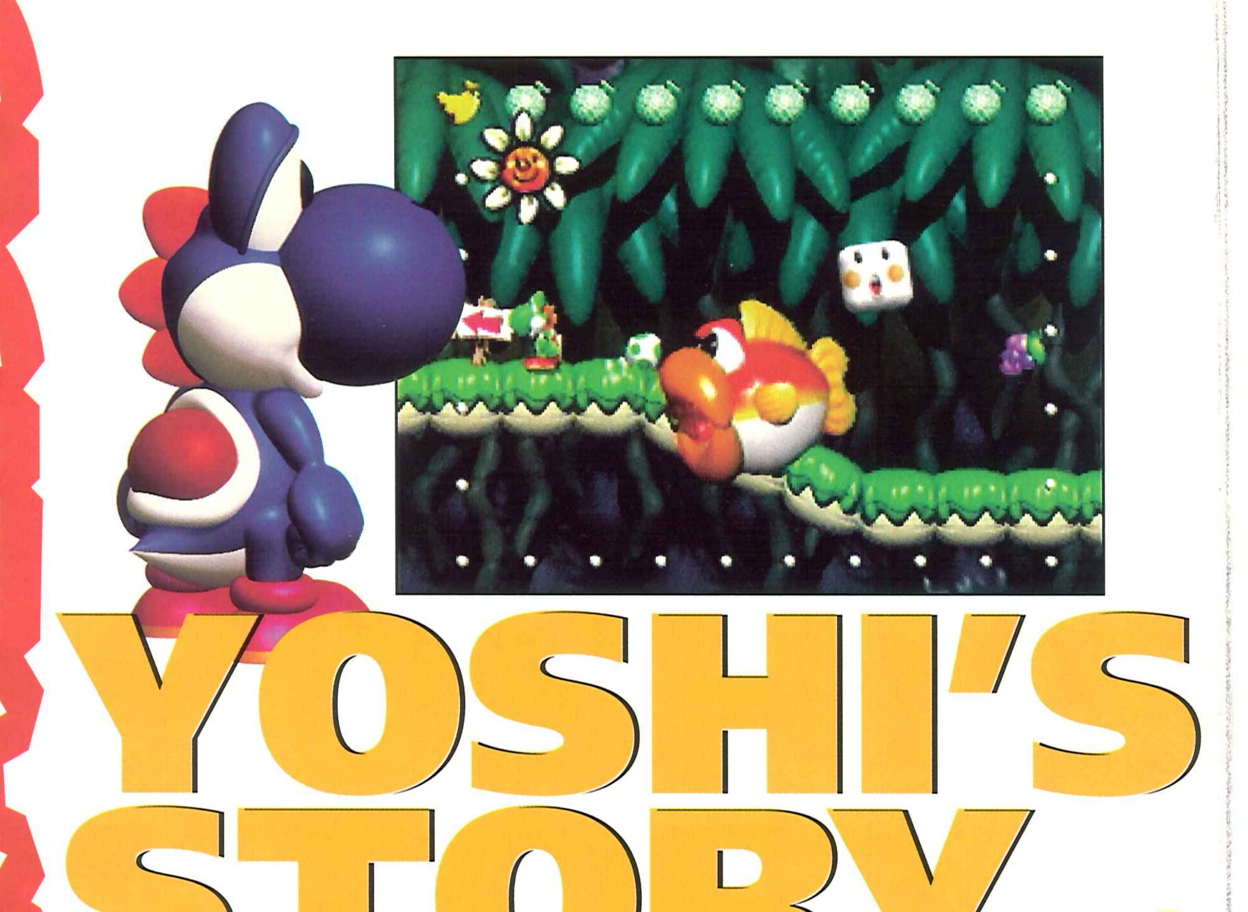
Orto bai = Motocicleta
オートバイ

Li ortobai da na = ¡Qué moto tan guai!!
いい オートバイ だな

Yamete! Yasuri sugi = ¡No vayas tan rápido! Frena un poco.
やめて！ 揺すり過ぎ。

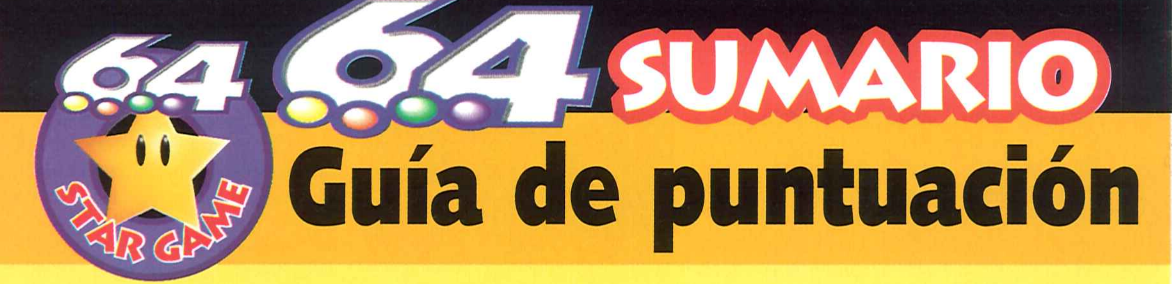
LOS ÚLTIMOS JUEGOS DE LA N64 REVISADOS, PUNTUADOS Y ACABADOS





YOSHI'S STORY

VEA LA PÁGINA 22



Guía de puntuación

85% ó más 	Magazine 64 sólo distingue con una Star Game a los juegos cuya puntuación es de 85% en adelante, es decir, aquéllos que están fuera del alcance de los 32 bits. Se trata de títulos que no pueden faltar en tu colección. La pena es que haya tan pocos.
84% - 70%	Quizás no merezcan nuestra codiciada estrella, pero los juegos dentro de este grupo siguen siendo cartuchos excelentes. No aprovechan los 64 bits, pero no cabrían en 32. Si te interesa alguno de ellos, no te lo pienses dos veces: cómpratelo sin miedo a arrepentirte.
69% - 50%	No nos gusta nada dar calificaciones inferiores a 70%. En general, se trata de juegos solventes desde un punto de vista técnico, pero que no tienen ese algo que los diferencia y hace inolvidables. Se les puede reprochar que no hacen un uso óptimo de los infinitos recursos que ofrece la Nintendo 64.
49% - 20%	En esta categoría entran títulos con una programación pobre, poco trabajados, acabados a toda prisa... En definitiva, productos chapuceros que le hacen un flaco favor a la N64.
19% - 0%	Esperamos no tener que examinar jamás ningún juego tan rematadamente malo, pero si se da el caso te aseguramos un buen rato leyendo el análisis correspondiente.

Según las estimaciones de renombrados paleontólogos, Yoshi apareció en la Tierra en el período cretácico de la era mesozoica, hace 134 millones de años. Está emparentado con el Pachicephalosaurus, el Corythosaurus y otros «ansamores gigantes» de más de nueve metros. A diferencia de aquéllos, Yoshi sobrevivió al cataclismo que borró a los dinosaurios de la faz de la Tierra. Y aquí lo tenemos, hecho un chaval, saltando de plataforma en plataforma como si tal cosa.



SNOWBOARD KIDS

Desde que probamos las carreras de snowboard de Atlus, ya no nos vamos los weekends a esquiar a los Alpes. O sea, que lo sentimos mucho por Paolo, el piloto de nuestro avión privado.

VE A LA PÁGINA 34

AEROFIGHTERS ASSAULT



No comprendemos qué interés puede tener un lama en reencarnarse en un vulgar coupé cuando podría hacerlo en cualquiera de los fantásticos cazas de este simulador aéreo de Paradigm.

VE A LA PÁGINA 38

TETRISPHERE

Si estás hasta el gorro de reventar «Kinders Sorpresa» para ver el regalito, cámbiate a las esferas explosivas de Tetrisphere. Los robots que guardan dentro no son nada del otro jueves, pero, que nosotros sepamos, los huevos kinder tampoco ofrecen entradas para el cabaret.



VE A LA PÁGINA 42



GARANTÍA 64

Qué significa cada cosa

9 GRÁFICOS

La Nintendo 64 puede generar unos gráficos que están a años luz de los de los otros soportes. ¿Hace el juego justicia a la consola?



9 SONIDO

¿Están bien las cancioncillas? ¿Le dan ambiente al juego o es mejor desactivar el sonido? ¿Y los efectos? A lo mejor te dan ganas de quitarte el «sonotone».

9 TECNOLOGÍA

¿Utiliza correctamente el anti-aliasing, el Z-buffering, el mip-mapping, los súper procesadores Silicon Graphics?¿Sí? ¡Es técnicamente perfecto!

9 DURABILIDAD

Después de gastarte un dineral en el juego, lo menos que cabe esperar es que sea largo además de alucinante. Aquí te decimos si podrás disfrutar durante semanas o si lo aburrirás en cuatro días.

VEREDICTO

La puntuación del final es la definitiva. Intentamos, mediante sesudos cálculos paracientíficos, calibrar el grado de placer que vas a obtener con el juego.

NBA PRO '98

Konami nos traído a la Redacción toda la emoción del baloncesto yanqui. ¡Qué pena que mientras esperábamos (¡y esperábamos!) se nos hayan enfriado las pizzas!





VE A LA PÁGINA 44

NHL BREAKAWAY

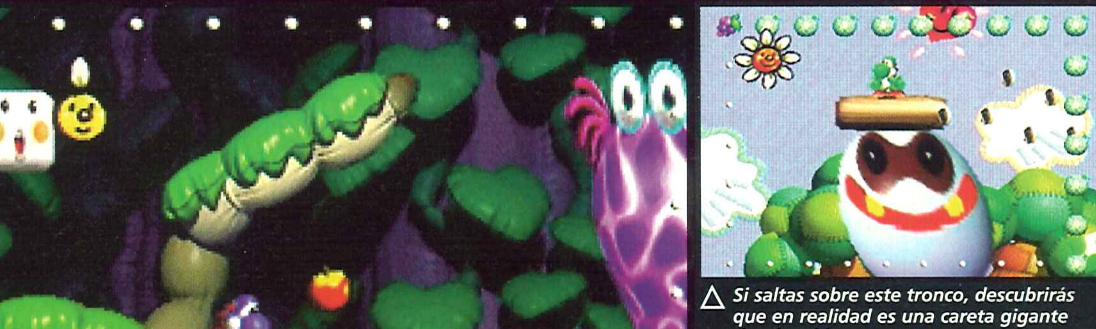
Aunque el hockey sobre hielo no es demasiado popular en nuestro país, se trata de uno de los deportes que mejor resisten su adaptación a videojuego. Acclaim nos lo vuelve a demostrar con este simulador.



VE A LA PÁGINA 48

YOSHI'S

Reuníos todos. ¿Estáis cómodos? Vamos a contar el cuento de Yoshi...



△ Un monstruo gigantesco y escurridizo, y por suerte inofensivo.

Salta a esta rueda gigante y ponte a dar vueltas como un hamster. ▷

▽ Cuchillas enormes que salen de las paredes. ¿No te resultan familiares?

△ Si saltas sobre este tronco, descubrirás que en realidad es una careta gigante desplegable.

▽ Estás a punto de conseguir los 30. ¡Súper¡



DE FLOR EN FLOR

En la parte superior izquierda de la pantalla hay una flor de ocho pétalos que muestra el estado de salud de tu Yoshi. Las cosas malas provocan que los pétalos caigan, mientras que las buenas (como la comida) hacen que vuelvan a crecer. Cuando todos los pétalos hayan caído de tu flor, la música se volverá lenta, melancólica y muy triste, indicando que un solo impacto más te eliminará del juego. Si consigues recuperar algunos pétalos, la música sonará alegre otra vez.





Hace mucho tiempo, en un país muy lejano, un hombre llamado Takashi Tezuka se puso manos a la obra en la creación de un videojuego. Akashi trabajaba para una enorme compañía de software de entretenimiento que era venerada por mucha gente de todo el mundo. Todos esperaban que cada uno de los juegos de esta compañía fuese lo más moderno y fantástico que se hubiese hecho, que estuviese rebosantes de ideas nuevas capaces de mostrar al mundo el camino del progreso.

Takashi era una persona inteligente. En lugar de concebir su nuevo título como una obra maestra de las nuevas tecnologías, prefirió tomar otro camino. No creó un estilo de juego totalmente nuevo, sino que optó por volver a utilizar los elementos de los mejores juegos del pasado. Y en lugar de elaborar un novedoso y espectacular mundo en 3-D, trabajó con gráficos bidimensionales. El único aliciente del nuevo trabajo de Takashi no sería el ansia por llegar al final del juego cuanto antes, sino la jugabilidad y la durabilidad. Por último, quiso dejar claro que todas estas decisiones eran deliberadas, y no fruto de la casualidad. Éste fue el primer título que no pretendía ser un videojuego, sino un cuento para niños. Cuando finalmente aquel cartucho se publicó, algunos comprendieron lo que Takashi había intentado hacer y disfrutaron de su creación por lo que era. Desgraciadamente, otros no fueron tan perspicaces y criticaron el juego por ser «demasiado corto», «demasiado fácil», «pasado de moda» y «poco imaginativo»... Estaban equivocados. Y Takashi les ignoró, porque estaba orgulloso de lo que había hecho.

Esta es la historia de *Yoshi*. No es un juego con el que Nintendo vaya a vender diez millones más de consolas, pero ha hecho felices a millones de usuarios de N64. Pasa la página y verás por qué.

GO! GO! ▷

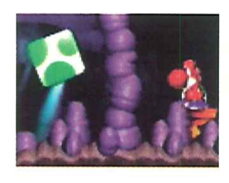
Yoshi's Story			
NINTENDO			
Disponble	128M		1
	~~Controller Pak~~	Memoria en cartucho	Rumble Pak
8.990 Ptas.			

STORY



HUEVOS DE COLORES
Durante sus aventuras, Yoshi puede lanzar huevos (blancos con manchas verdes) contra sus enemigos o cualquier cosa destructible. La forma más fácil de recoger estos huevos es saltar repetidamente sobre las «cajas-nido» del mismo color que dejan ir un huevo cada vez que las golpeas. Cuando tu Yoshi recoge los huevos que han salido de las cajas, éstos le siguen por todo el nivel hasta que los quieras utilizar como proyectiles.

Otra forma fácil de conseguir huevos es atrapando a tus enemigos con la larguísima lengua de Yoshi. Conseguirás un huevo por cada enemigo que hayas «lamido», siempre del mismo color que el malo con el que has acabado. Si hay alguna diferencia en el efecto de los huevos en función de su color, no la hemos detectado.



Hola, Koopa, ¿qué hay?

¿Te acuerdas de Koopa? Otra vez está aquí. Pese a no haber hecho apariciones públicas últimamente, todavía está en forma y —por razones que sólo ella conoce— esta vieja tortuga gigante aficionada a escupir fuego ha aprisionado a nuestros seis Yoshis en una especie de cuento de páginas en 3-D. Nuestros valientes dinosaurios no tendrán más remedio que luchar para librarse de este confinamiento. Cuando inicias el rescate de Yoshi, el cuento de Koopa se abre por la primera página y te permite seleccionar tu primer nivel. Una vez que lo has completado, pasas de página. Para completar el juego con un «final feliz», basta con acabar un nivel de cada una de las seis páginas del cuento. ¿Sólo seis niveles? Al ver esto se dispararon rápidamente nuestras alarmas de analistas implacables...
Pero no es lo que parece. Cada una de las seis páginas del cuento contiene cuatro niveles. La única forma de acceder a ellos es pasar el resto de las pantallas y encontrar los corazones secretos que hay escondidos por el escenario. Seis páginas por cuatro niveles hacen un total de... ¡24 escenarios! Y un suspiro de alivio.
Además están los jefes, con los que tendrás que enfrentarte después de la tercera página. Aparecen en versiones distintas, en función de los niveles que hayas escogido de cada página. Si contamos a la propia Koopa, hay un total de cinco jefes. No está mal.



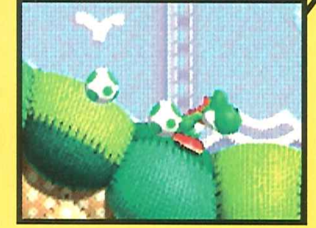
△ *Las seis páginas desplegables del cuento animado de Koopa muestran imágenes preciosas. Un toque gráfico fantástico para un menú.*

Recursos de supervivencia

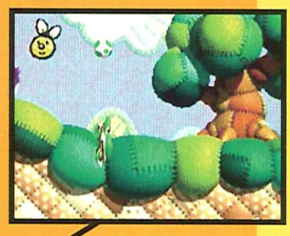
Nuestros encantadores dinosaurios tienen más recursos de lo que parece.

Lengua
Botón: B. Cuanto más tiempo lo mantienes pulsado, más lejos llega la lengua de Yoshi.
Usos: sirve para comer enemigos, engullir fruta y, especialmente, para pegarla a lugares altos y tomar impulso. Imprescindible.

Husmear
Botón: R (manteniéndolo pulsado).
Usos: Se amplía la imagen y Yoshi olisquea a su alrededor. Si percibe el aroma de algo apetecible te avisará.



Saltar
Botón: A. Manteniéndolo pulsado Yoshi salta más lejos, y si no lo sueltas, incluso... ¡corre en el aire!
Usos: Vital durante todo el juego. La técnica del doble salto combinada con una correcta utilización de la lengua es indispensable para llegar a ciertos lugares.



Embestida
Botón: A + abajo (con joystick analógico).
Usos: Sirve para abrir cajas, matar enemigos y luchar contra los jefes.

Lanzar
Botón: Z + stick analógico. Al mantener pulsado Z, aparece un punto de mira que puedes mover con el joystick; al soltar Z Yoshi lanza un huevo. El disparo puede ser cancelado pulsando B.
Usos: Ideal para hacer estallar las burbujas que rodean a las frutas, eliminar enemigos, luchar contra los jefes y atravesar bloques móviles.

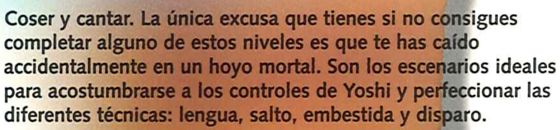


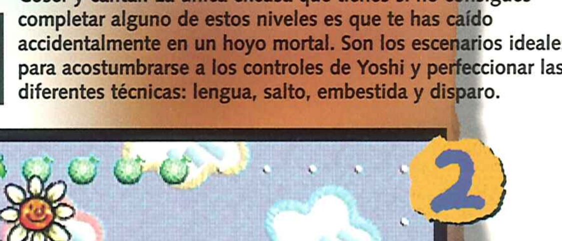
Agacharse
Botón: Abajo (con el joystick analógico).
Usos: Permite esquivar monstruos voladores y algunos obstáculos. También puedes caminar agachado, lo que resulta sorprendentemente útil en algunos lugares.



PÁGINA UNO
El comienzo

Coser y cantar. La única excusa que tienes si no consigues completar alguno de estos niveles es que te has caído accidentalmente en un hoyo mortal. Son los escenarios ideales para acostumbrarse a los controles de Yoshi y perfeccionar las diferentes técnicas: lengua, salto, embestida y disparo.





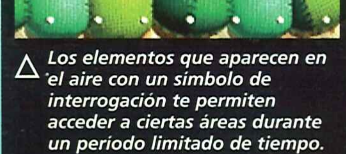
1

Tienes que despertar a los señores-huevo que encuentres, que son los check-points.

Para conseguir los huevos que están encerrados en las cajas tienes que golpearlas con la cabeza.

Si embistes a este elefante, se apartará y podrás pasar.

2



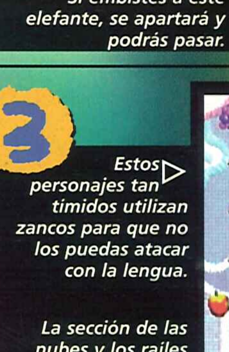
Los elementos que aparecen en el aire con un símbolo de interrogación te permiten acceder a ciertas áreas durante un periodo limitado de tiempo.

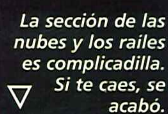
Para conseguir un melón extra, dispara contra esta especie de globo.

¡Un juego dentro del juego! Si puedes cargar con esta pila de cajas durante una carrera, todas ellas se convertirán en melones.



3







Estos personajes tan tímidos utilizan zancos para que no los puedas atacar con la lengua.

La sección de las nubes y los raíles es complicadilla. Si te caes, se acabó.



4



Utiliza la lengua para subir desde un signo rojo de exclamación a otro.

Cuando despiertas a un hombre-huevo puedes utilizarlo para teletransportarte a otro lugar de la pantalla.



Si sigues las corrientes termales hasta arriba, llegarás hasta este gran corazón de bonus.

¿No encuentras más melones? Pues tendrás que comerte alguna otra fruta.

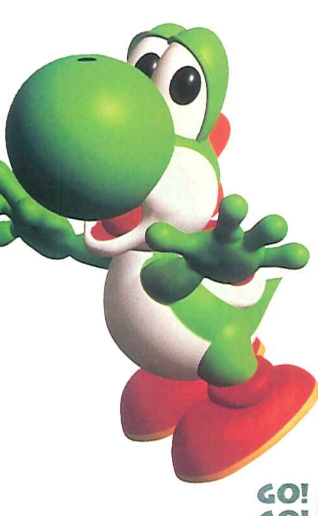
EL PODER DE LA FLOR

Hay dos tipos de flores que puedes encontrarte por ahí, y los dos son interesantes. El primero es una margarita roja que crece muy rápido y rellena de una sola vez dos pétalos de tu vida. El segundo tipo de flor es una especie de rosa amarilla. Si la lames rápido, Yoshi se convertirá en un huevo y aparecerá un cursor en la pantalla. Si usas el joystick con rapidez verás cómo tu dinosaurio sale disparado por los aires a una velocidad de miedo



LA CANCIÓN DE YOSHI

Perfecta para tararearla al son de la música. Está en inglés, qué le vamos a hacer. Todos sabemos cómo suena, ¿no? Pues ahí va: ´a la uan, a la chu, a la uan-chu-zrí-for...
Güir guetin der
Estila güeitu gou, bat
Güir guetin japiar.
Estilsom güeitu goutu
Da siupa japi triª



GO! GO!

PÁGINA DOS
Subterráneo

La página 2 del cuento animado tiene un cierto aire subterráneo. Sobrevivir aquí no es demasiado complicado, pero no se puede decir lo mismo de los puzzles. La aparición de algún que otro monstruo peligroso de vez en cuando pondrá a prueba tu velocidad de reacción. También tendrás dificultades para dar con los melones ocultos, que te traerán de cabeza... ¡Ah! Y los juegos secundarios incluidos en cada uno de los cuatro niveles empiezan a complicarse.

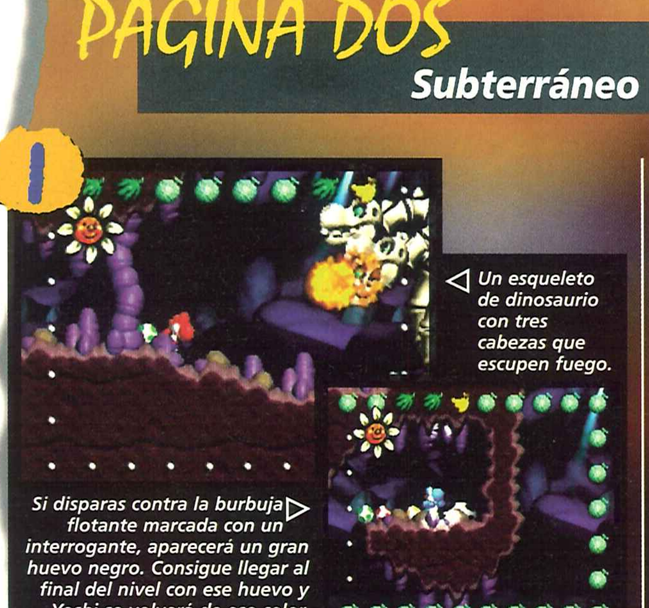
UN ARCO IRIS DE FRUTAS
¿Cómo se completa un nivel? El secreto está en la fruta: alrededor de la pantalla hay 30 puntos blancos; cada vez que Yoshi recoge una fruta con la lengua, ésta aparece en sustitución de uno de esos puntos. Cuando has cambiado los 30 puntos por frutas, pasas de nivel. Así de sencillo.

Pero eso no es todo. Cada vez que insertas el cartucho del juego en la consola, la CPU escoge una fruta distinta entre las disponibles. Una de las cuatro frutas principales —sandías, plátanos, manzanas o uvas— será elegida y tendrá poderes extra para restaurar la salud de Yoshi. De la misma forma, cada uno de los colores de Yoshi tiene asignada una fruta que tiene mayor poder para reponer su energía.

Los melones de color azul claro son especiales: cada uno que recojas te otorgará cien puntos extra en la puntuación final del nivel. Hay 30 de estos melones escondidos en cada escenario. Adivina lo que pasa si logras comértelos todos



1



◁ Un esqueleto de dinosaurio con tres cabezas que escupen fuego.



Si disparas contra la burbuja flotante marcada con un interrogante, aparecerá un gran huevo negro. Consigue llegar al final del nivel con ese huevo y Yoshi se volverá de ese color. ▷

◁ Esta vez, el juego secundario de las cajas incluye un salto y algunos obstáculos que debes eliminar antes de comenzar la carrera.

2



△ No puedes acabar con él, así que espera hasta que se haya hundido y salta por encima.

△ Tienes que ponerte encima de esta bola gigante y hacerla rodar para atravesar el charco de lava. No es fácil.

Otro juego con melones. Más difícil, pero si lo logras obtendrás siete frutas. Merece la pena. ▷

3



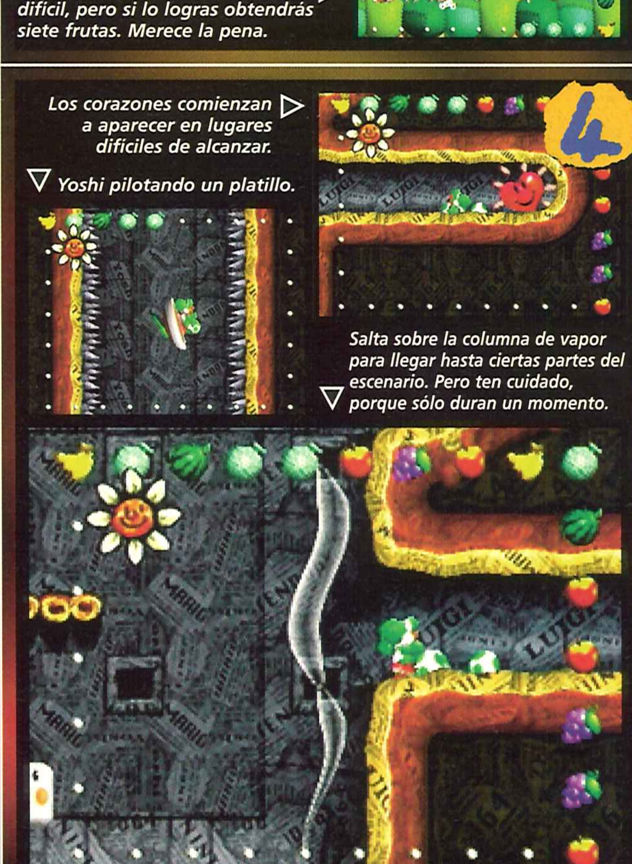
Para ganar un corazón tendrás que matar a esa cosa viscosa. ▽

△ Agáchate y mueve un poco a Yoshi hacia adelante: tu dinosaurio avanzará agachado por debajo de los clavos.

Parece agua, pero en realidad es algo así como plasma elástico. ▽

△ Las cajas marcadas con un signo de interrogación sirven para dar saltos enormes. En esta ocasión te permitirán llegar a un corazón.

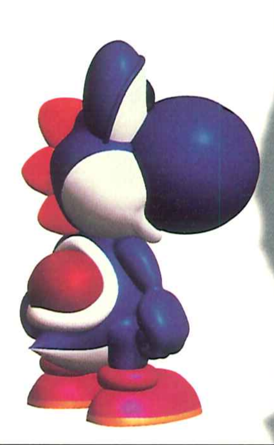
4



Los corazones comienzan a aparecer en lugares difíciles de alcanzar. ▷

▽ Yoshi pilotando un platillo.

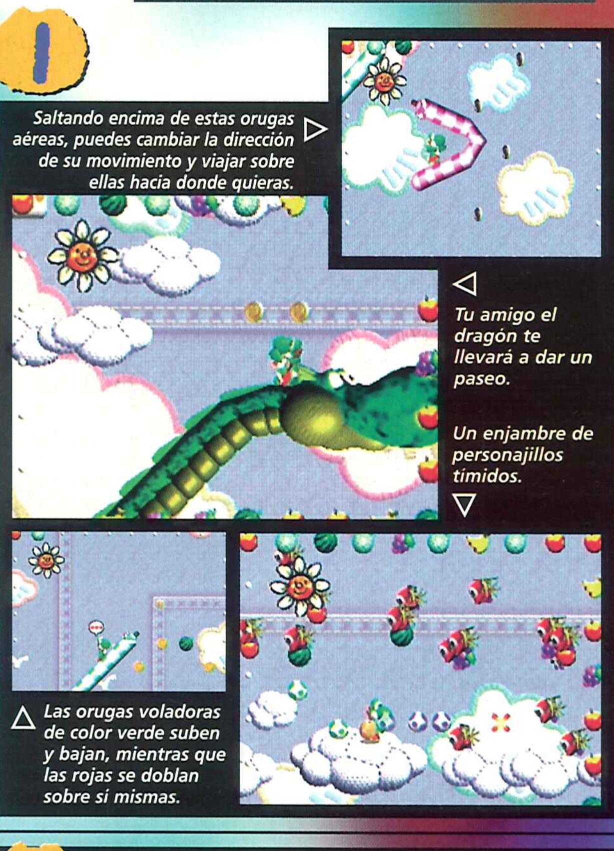
Salta sobre la columna de vapor para llegar hasta ciertas partes del escenario. Pero ten cuidado, porque sólo duran un momento. ▽



PÁGINA TRES

En el aire

Los escenarios de la página 3 están ambientados en nubes y nieve. Aquí, Yoshi sufrirá el ataque de unos canarios asesinos afectados por un serio problema de sobrepeso. Sin embargo, tienes un punto a tu favor: en este nivel tu animalito puede dar unos saltos increíbles. Nos encantan las extrañas serpientes aéreas que aparecen en el nivel 1 y un dragón volador gigante.



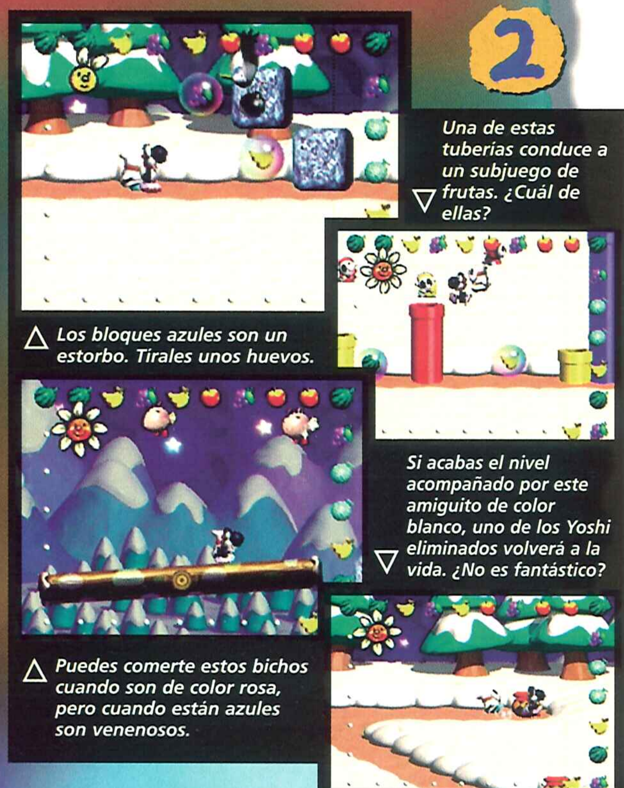
1

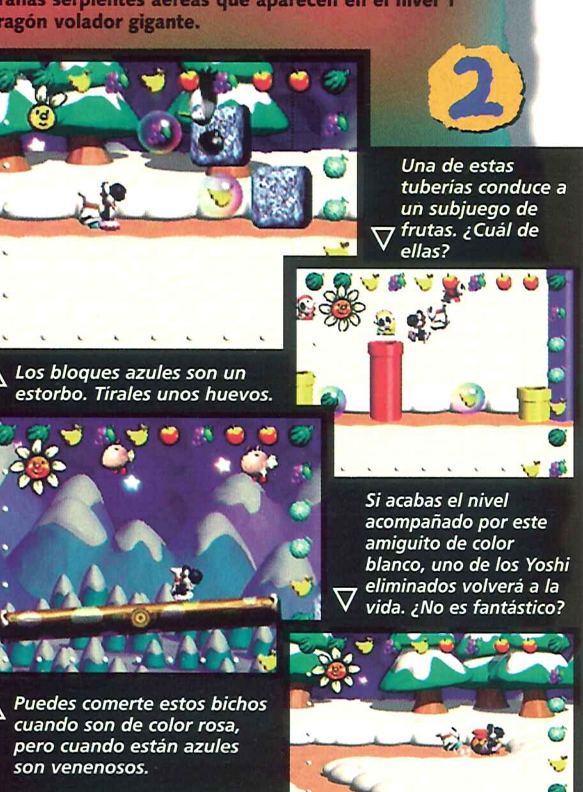
Saltando encima de estas orugas aéreas, puedes cambiar la dirección de su movimiento y viajar sobre ellas hacia donde quieras.

Tu amigo el dragón te llevará a dar un paseo.

Un enjambre de personajillos tímidos.

Las orugas voladoras de color verde suben y bajan, mientras que las rojas se doblan sobre sí mismas.





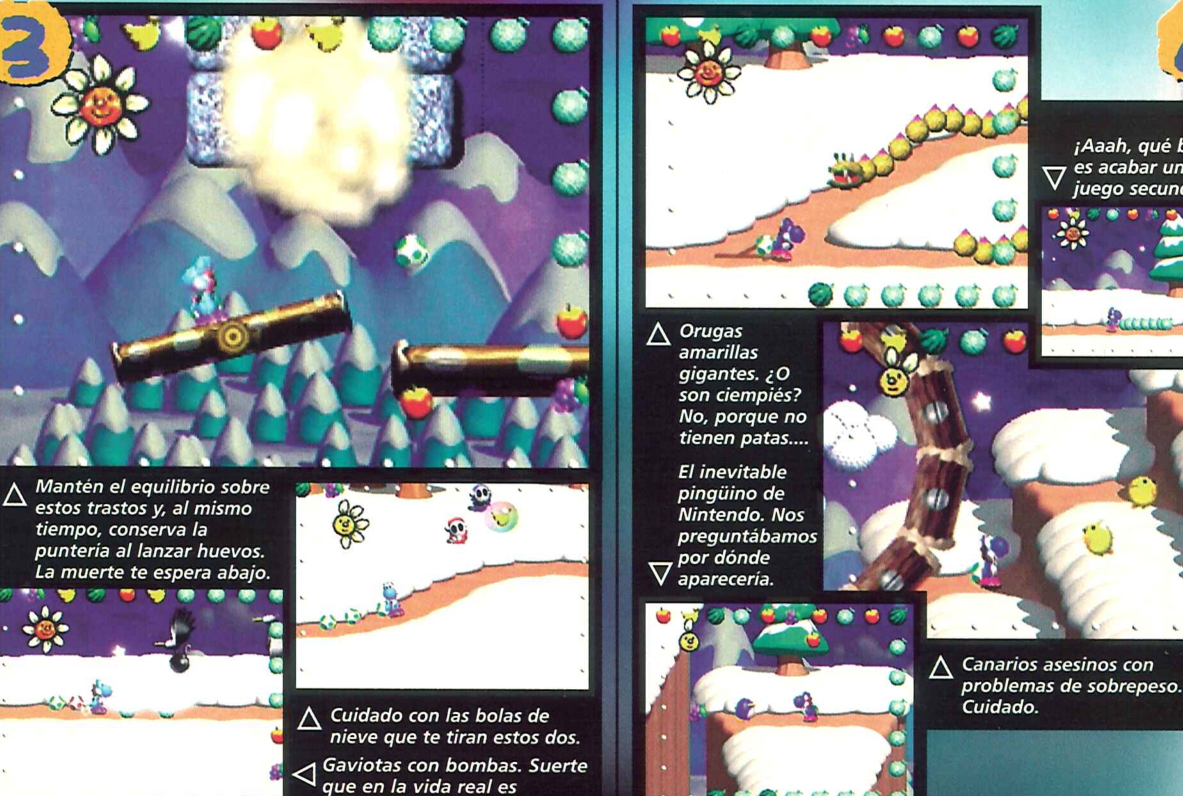
2

Una de estas tuberías conduce a un subjuego de frutas. ¿Cuál de ellas?

Los bloques azules son un estorbo. Tírales unos huevos.

Si acabas el nivel acompañado por este amiguito de color blanco, uno de los Yoshi eliminados volverá a la vida. ¿No es fantástico?

Puedes comerte estos bichos cuando son de color rosa, pero cuando están azules son venenosos.



3

Mantén el equilibrio sobre estos trastos y, al mismo tiempo, conserva la puntería al lanzar huevos. La muerte te espera abajo.

Cuidado con las bolas de nieve que te tiran estos dos.

Gaviotas con bombas. Suerte que en la vida real es imposible...

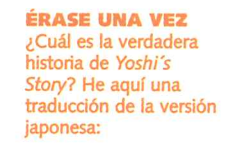
4

¡Aaah, qué bonito es acabar un juego secundario!

Orugas amarillas gigantes. ¿O son ciempiés? No, porque no tienen patas....

El inevitable pingüino de Nintendo. Nos preguntábamos por dónde aparecería.

Canarios asesinos con problemas de sobrepeso. Cuidado.



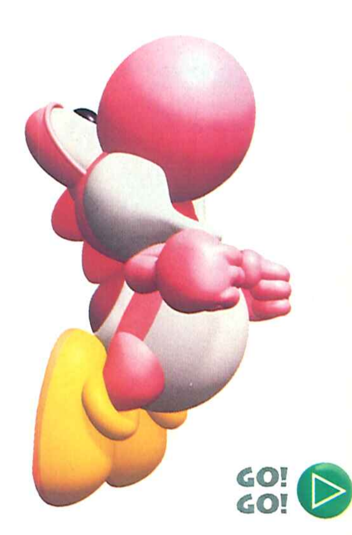
ÉRASE UNA VEZ

¿Cuál es la verdadera historia de *Yoshi's Story*? He aquí una traducción de la versión japonesa:

«Un día, algo extraño le sucede a la isla que habita Yoshi: es absorbida por un libro de ilustraciones para niños. Además, ¡alguien ha robado el Árbol Súper Feliz! Por todo ello, Yoshi se siente desconcertado y desvalido. Sin embargo, nuestro amigo no tarda en descubrir a la responsable del desaguisado: Baby Koopa.

«En una isla no muy lejos de allí, seis huevos de Yoshi eclosionan, liberando seis bebés Yoshis de lo más sanotes. Aunque son sólo recién nacidos, les esperan tiempos difíciles. ¿Qué podemos hacer? Bueno, pues comer muchísima fruta para ser felices, pues una vez lo seamos, nuestro mundo volverá a la normalidad. La última página del relato nos muestra el castillo de Baby Koopa; es allí donde se encuentra el Árbol Súper Feliz. ¡Pongámonos en camino para recuperarlo!»





GO! GO!

MODOS DE JUEGO

La pantalla del menú principal tiene cuatro opciones. La primera te lleva directamente al juego, la segunda te da acceso al modo Challenge, la tercera a las opciones del juego (borrar memoria, estéreo/mono, etc.) y la cuarta es un tutorial que muestra los movimientos y acciones básicos de Yoshi. El modo Challenge es, suponemos, donde todos pasaremos más tiempo con *Yoshi's Story*. Desde él puedes jugar en cualquiera de los escenarios del juego principal que hayas completado en el modo normal para conseguir mejores puntuaciones.



PÁGINA CUATRO
Jungla

En esta página está la mejor música del juego. Lo que no sabemos es por qué la jungla está llena de cojines hinchables de plástico. Habrá que preguntárselo a los de Nintendo.

1



◁ *Las arañas bajan por sus telas balanceándose erráticamente. Es una zona con un elevado contenido en melones.*



¿Ves el corazón pero no sabes cómo alcanzarlo? La entrada está en una tubería lejos de aquí. ▷



◁ *Aquí, la prioridad es la vida. Encuentra una margarita y lámela una y otra vez.*



Antes de subir de un salto, deja fuera de combate a estos tíos. ▷

2

Bajo el agua, Yoshi puede bucear tanto tiempo como quiera, pero no puede lanzar huevos a sus enemigos porque no tiene aire. ▷



△ *El pez de labios planos significa la muerte instantánea para cualquier Yoshi que tenga la mala suerte de servirle de comida.*



◁ *Tres interrogantes en serie. Tres melones en juego.*

3



△ *Un trífido. Lo reconocerás por su desagradable comportamiento, que es similar al de los esqueletos de dinosaurio de la página 2.*

△ *Esto es lo que pasa si te comen.*



Plantas con lenguas largas. Dispárales desde arriba. ▷

4





Sólo queda un pétalo. Toma la manzana y da buena cuenta de ella. ▽

△ *Arremete contra ellos de un cabezazo y se apartarán de tu camino.*

▽ *Dispara al melón pero utiliza rápido la lengua.*





PÁGINA CINCO
Mundo submarino

El relajante sonido del mar y el frescor de las playas tropicales presiden estos niveles. Siéntate y disfruta del paisaje. Si te ha comido el pez gigante de la página 4 no te preocupes, aquí no hay nada parecido. Tu personaje ni siquiera necesitará un traje de buzo.

1





La cabeza de este gusano no es dañina pero las espinas verdes de su cuerpo te quitan tres pétalos de un solo toque.

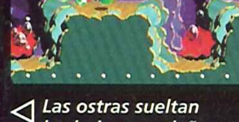


Si quieres tres corazones fáciles tienes que ir al nivel 1.

No te comas este pez. Vaya, ¡ni te acerques!

2

No es que acarrear huevos bajo el agua sea un inconveniente, sino que es un verdadero estorbo.





Las ostras sueltan burbujas que dañan a Yoshi.

En efecto, esos tentáculos pican... Este melón parece difícil.



3

Salta para entrar en las nubes y encontrarás esta entrada a un subjuego. No sabemos por qué Yoshi parece tan desconcertado.



Aquí tienes que esquivar los palos.

Si no te lo comes, este personaje tiene algo para ti... pero no es bueno.



4



El nivel 4 es estresante. El barco pirata del fondo dispara bombas.

Sobrevivirás si no dejas de moverte pero recoger los melones no es tan fácil.

Cañones, gaviotas, frutas dentro de burbujas... Sólo faltaban esos canarios obesos.



UN GRAN CORAZÓN
En todos los niveles hay tres corazones rojos escondidos que sonríen y cantan. A medida que avanzas a través de los niveles, son cada vez más difíciles de encontrar. Si sumas uno al número de corazones que hayas conseguido en una página, obtendrás el número de niveles que podrás escoger en el siguiente capítulo del cuento.



¡SOY INVENCIBLE!
Si recoges seis frutas seguidas de un mismo tipo, caerá del cielo un pequeño corazón rojo. Si te lo comes tendrás 20 segundos de invulnerabilidad, durante los que sonará un remix heavy-metal de la música que esté sonando en ese momento.



GO! GO!

CAJA SORPRESA

En la mayoría de los niveles hay unas cajas azules con grandes signos de interrogación. Éstas te llevarán hasta algunas frutas extras o a un juego secundario nuevo. La forma de utilizarlas es diferente en cada caso. Para abrir algunas de estas cajas sólo tendrás que embestirlas, mientras que otras te servirán como trampolín para saltar hacia lo alto; incluso hay algunas que tendrás que apilar con otras para producir el efecto deseado.



SOY EL MEJOR

Un elemento que otorga larga durabilidad a *Yoshi* es el sistema de puntuaciones separadas por cada nivel. Lo más importante para conseguir una buena puntuación es capturar los melones mencionados anteriormente pero hay otros cuatro intrigantes criterios en la pantalla de resumen que, en nuestro cartucho está... ¡en japonés! Es casi seguro que aquí se señalarán los corazones ocultos y las monedas de oro que se encuentran esparcidas por todos los niveles. En cuanto al resto, todavía estamos trabajando en ello.



PÁGINA SEIS
El castillo Koopa

Si el infierno tuviera piernas saldría corriendo de aquí. Los cuatro niveles más difíciles del juego están, como suele suceder, al final. No es demasiado complicado salir vivo para contarlo; lo difícil es conseguir un número significativo de melones. Si tienes problemas no te preocupes demasiado: no tardaremos en publicar un especial de trucos para Yoshi's Story.

1

△ *Cuando los engranajes comiencen a rodar, Yoshi tendrá que correr para no caerse. Todo por unos melones.*

△ *Gracias a este interrogante, Yoshi tendrá unos cuantos segundos para alcanzar algunos melones.*

◁ *Sigue andando o te caerás.*

2

▽ *Más acción térmica. Tienes que comenzar desde arriba.*

△ *Ruedas de sierra sobre raíles. Será mejor que no intentes lamerlas.*

Sólo se necesita una buena coordinación pero Yoshi tiene derecho a poner cara de preocupación. Le harán falta todas las frutas que pueda encontrar para atravesar esta sección. ▷

◁ *Cómete a este enemigo: conseguirás un huevo y podrás quedarte el melón. Sencillo.*

3

◁ *Mientras esta trenza rodante intenta tirarte atrás, tienes que enfrentarte a esta roca erizada de agujas.*

¡Es el nuevo Schmoo y sus amigos! Yoshi tiene que caminar todo el rato para mantenerse a bordo. ▷

◁ *Al fin has llegado hasta la puerta de arriba. Es hora de respirar hondo y contar las frutas que tienes.*

4

▽ *Una pelota con dientes. ¡Vaya pesadilla!*

△ *En todo este nivel sale lava roja de los tubos.*

Tu amigo el dragón ha vuelto para guiarte a través del mar de lava. ▽

◁ *Una rara ocasión para recuperar el aliento. Éste no es precisamente el más fácil de los niveles.*

La verdad es que en Magazine 64 no somos forofos de los personajes con aspecto de peluches. Los dibujos animados que protagonizan juegos están muy bien, pero reconozcamos que ya no resultan tan convincentes. ¿Hasta qué punto habría mejorado Diddy Kong Racing si, en lugar de un festival de animalitos peludos, tuviese ocho personajes con verdadera entidad? Parece que a Nintendo le cuesta deshacerse de las viejas recetas. Los condimentos que usa en sus juegos siguen dando resultado, pero no creemos que sea del todo acertado rechazar la tecnología de nueva generación.

En cualquier caso, las habilidades olfativas de Yoshi y las canciones infantiles que suenan a lo largo de todo el juego serán capaces de enternecer incluso al consolero más duro. ¡Prepárate, Clint!

No se puede juzgar un título por su aspecto. Si bien los personajes que quedaban tan bien en las consolas de 8 y 16 bits se nos antojan algo pasados de moda, tenemos que admitirlo: todos los elementos de *Yoshi's Story* encajan a la perfección. Cuando juegas y juegas a lo largo de sus 24 niveles, tienes la sensación de que Nintendo los ha probado una y otra vez hasta perfeccionarlos al máximo. Los fragmentos difíciles están bien pensados, los elementos ocultos siempre se delatan por una pista, y las posibilidades del jugador para practicar y mejorar sus habilidades son —al igual que en *Lylat Wars*— satisfactoriamente amplias.

Quizás *Yoshi's* esté tan bien pulido como *GoldenEye*, *Lylat Wars* o *Mario 64*, pero carece de la originalidad y el espíritu innovador que esperábamos. *Yoshi's Story* es un refrito demasiado obvio del clásico para Super Nintendo. Los usuarios que conozcan *Yoshi's Island* y los *Mario* de 16 bits no descubrirán nada nuevo. Incluso es probable que muchos encuentren demasiado fácil el primer plataformas en 2-D para N64. En un día inspirado puedes pasarte los 24 niveles y descubrir casi todos los secretos que esconden... El objetivo de Nintendo era satisfacer tanto a sus viejos fans como a los nuevos usuarios con una experiencia divertida. Para los nuevos jugadores, *Yoshi* será un reto; para los veteranos, el modo Challenge —con el que accedes a cualquiera de los niveles que has completado en el modo normal, para batir tu récord de puntuación— pronto se convertirá en el centro de atención. Es difícil hacer un cartucho atractivo tanto para novatos como para iniciados, pero Nintendo lo ha hecho bastante bien.

La razón de que *Yoshi's Story* no supere el 90 % de puntuación no es porque sea demasiado fácil, sino porque es (conscientemente) muy retro. No llega a resultar frustrante, irritante ni decepcionante, pero tampoco sorprende en ningún momento. Takashi Tezuka, el diseñador del juego, se ha remitido a ideas tradicionales de Nintendo; *Yoshi's Story* es muy divertido, pero queda lejos de ser imprescindible.

BLANCO Y NEGRO
Hasta ahora hemos encontrado dos Yoshis extra: uno de color negro en el primer nivel de la página 2 y uno blanco en el segundo nivel de la página 3. Para conseguirlos, tienes que recoger sus respectivos huevos y guardarlos hasta acabar el nivel.





△ Este pez azul es feliz después de engullir a nuestro Yoshi. ¡Maldito!

◁ Colúmpiate en este péndulo y podrás darle un martillazo a eso.

Caerse de una nube es poco aconsejable. ▽

△ Otro jefe que muerde el polvo, aunque esta vez ha ido de poco.

Tumbar al jefe de Michelin sólo te costará tres huevos. ▷

Hay que escalar un poco. Básicamente en el primer nivel de la página, que está ambientado en la jungla. ▷

7 GRÁFICOS
Gráficos en 2-D, aunque más vistosos que nunca.

9 SONIDO
Música interactiva y remezclas automáticas. Te encantará el rap de Yoshi.

7 TECNOLOGÍA
Fantástica animación, aunque le sobran unos 60 bits de potencia.

8 DURABILIDAD
Muy fácil, aunque el modo Challenge hace que no te canses de batir tus récords una y otra vez.

VEREDICTO
Divertido, clásico y enternecedor..., pero no es la obra maestra que todos esperábamos.



¡Aaaaaaargh! ¡Argh! Aaaaaaaargh! Este... ¡argh! Los dinosaurios dominaron la Tierra hace muchos millones de años, pero desde entonces no se los ha oído demasiado. Sin embargo, ahora han vuelto gracias a los videojuegos (y a Spielberg, todo hay que decirlo), liderados por Yoshi, su indiscutible rey. La aparición más reciente de Yoshi es objeto de la atención de todo el mundo, y aprovechamos la ocasión para repasar la carrera de uno de los personajes más valiosos que ha creado Nintendo. Señoras y señores... aquí está Yoshi.

GODZILLA ES UN PANOLI

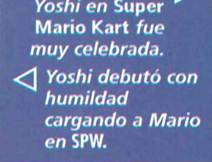
Yoshi: una carrera en los videojuegos

Y*oshi* **es, posiblemente, el dinosaurio más famoso de la historia de los videojuegos. Este reptil debutó por la puerta grande: su primera aparición pública fue como compañero de Mario en** ***Super Mario World*** **en la Super Nintendo. En esta primera ocasión, tenía un papel bastante simple que se reducía a llevar a Mario a cuestas, tragarse a los malos y después regurgitarlos. Pero sus agradables maneras y su falta de saliva llegaron de inmediato al corazón de millones de jugadores.**

Su siguiente aparición se produjo en *Super Mario Kart* y fue igual de encantadora. Aquí Yoshi ofrecía al jugador una combinación soberbia de manejo sólido, poca tendencia al derrape y unas velocidades máximas bastante cómodas, mientras que en el resto de la galería de personajes del juego dominaban los medianitos, como Luigi o la princesa Daisy, y pilotos poco operativos como Bowser y Donkey Kong Jr. En este entorno hostil, Yoshi nunca aparecía como un personaje conflictivo; suponemos que prefería decapitar a sus enemigos lejos de la cámara para mantener así su fama de saurio encantador.

Después, como todas las celebridades, pasó por un período oscuro. Su *Yoshi's Cookie*, de tipo *Tetris*, estaba bien, pero *Yoshi's Safari* (compatible con Superscope, el desastre por excelencia) hizo bastante daño a su reputación. Más tarde, su carrera hacia el estrellato entró en un claro declive con sus breves apariciones en títulos licenciados por Mindscape a Nintendo, como *Mario is missing* (juego que fue etiquetado como «aventura de aprendizaje geográfico») o *Mario's Time Machine*. Entre los bostezos del público, parecía que Yoshi tenía grandes dificultades para convencer si no estaba apoyado





En Yoshi's Safari la carrera de Yoshi tocó fondo.

La aparición de Yoshi en Super Mario Kart fue muy celebrada.

Yoshi debutó con humildad cargando a Mario en SPW.

Un cerebro poco privilegiado

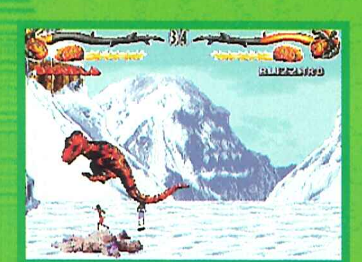
No hay duda de que Yoshi es el líder de los dinosaurios de su generación. Aunque muchos de sus congéneres han triunfado en el mundo Nintendo, la mayoría se han ido por la barranquilla, incapaces de encaminar bien sus carreras.

Dinosaurs – SNES, 1992



La triste explotación de estos reptiles durante los primeros años de la era SNES hizo que tuviéramos que soportar un sinnúmero de dinosaurios anónimos en muchos títulos de segunda categoría. «Sabíamos que se estaban aprovechando de nosotros», dice Ptedro Dáctilo, que hoy trabaja en un terrario privado, «pero éramos muy jóvenes y necesitábamos el dinero. A pesar de todo, teníamos un gran espíritu de equipo.»

Primal Rage – SNES 1995



Dirigido con un dinamismo que casi compensaba el tratamiento simplista del tema de este título, *Primal Rage* cubría la historia de las luchas entre dinosaurios. Sacrificando el rigor para ofrecer el máximo nivel posible de espectacularidad y casquería, este juego de Time Warner Interactive no fue en absoluto capaz de convertir a sus sangrientos dinosaurios en estrellas. Su fama se evaporó cuando apareció la secuela a finales del 95.

Jurassic Park – SNES 1994

Con la licencia oficial de la película de Steven Spielberg, que era notoriamente hostil a los dinosaurios, no consiguió en ningún momento que los dinosaurios llegasen al corazón del público. «Todos los dinosaurios eran actores», explica Tiran O'Saurio, que interpretó un pequeño papel en el juego, «pero desaprovecharon nuestras capacidades: nuestra afición por los rugidos y por comer gente no se puede explotar hasta ese punto. Además, no tuvieron ningún interés por desarrollar nuestra historia.»

Turok: Dinosaur Hunter – N64 1996



El gran momento de la comunidad de dinosaurios actores llegó con este título de Acclaim, que triunfó en 1997. Básicamente, *Turok* es la historia de un indio cuya misión es asesinar tantos dinosaurios como pueda. «La caracterización era tan mala que a muchos nos contrataron para interpretar más de un papel», se queja Velo Cirráptor, que participó en el reparto. «Yo mismo salía hacia el principio como un dinosaurio decapitado, al cabo de unas cuantas pantallas hacía el papel de un reptil al que le volaban las patas mientras corría y, casi al final, interpretaba a un saurio que se retorcía agonizando en el suelo.»

Diddy Kong Racing – N64 1997



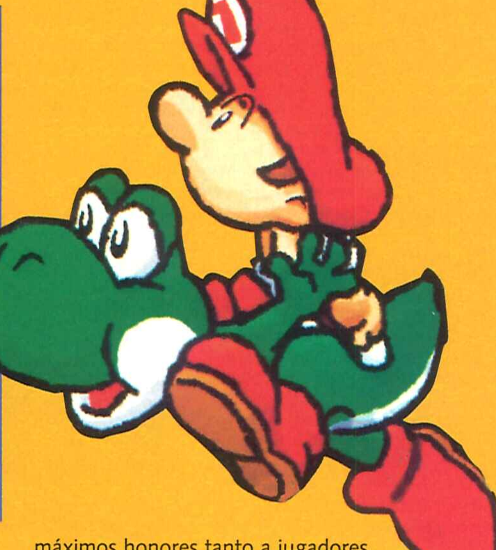
DKR llevó a cabo un laudable intento de iluminar con un brillo positivo a la comunidad de los dinosaurios. Al menos dos de los personajes principales pertenecían a esta especie, y el juego incluía un escenario dedicado a la memoria de estos reptiles prehistóricos. Aunque esta obra ha logrado el éxito comercial, éste se debe más a su naturaleza épica que a sus personajes, que no han conseguido instalarse en la memoria del público. La posibilidad de una secuela con un reparto totalmente nuevo no está lejos de lo imaginable.



El paso de Yoshi por la SNES en Yoshi's Island *fue uno de los puntos álgidos de su carrera y dio lugar a un título que todavía se encuentra entre los mejores juegos de plataformas.*

Legend of Zelda: A Link to the Past *para Game Boy: un peldaño más en la carrera de Yoshi.*

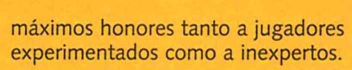




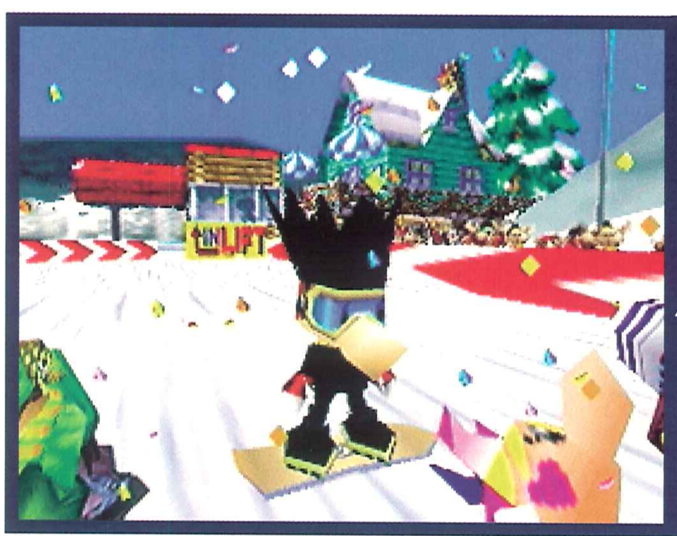
por su mentor y director favorito, Shigeru Miyamoto.

Sin embargo, en un giro de los acontecimientos comparable al de la carrera de John Travolta, Yoshi volvió a la gloria con una intervención brevísima en el maravilloso *Legend of Zelda: Link's Awakening* para Game Boy, y posteriormente su despegue se confirmó de forma definitiva con un primer papel protagonista: *Yoshi's Island*, que muchos señalaron como el mejor juego de plataformas para SNES después de *Super Mario World*. Ciertamente, fue suficiente para devolver su reputación al nivel anterior a *Yoshi's Cookie* y para granjearle una gran cantidad de ofertas de trabajo.

Su primera aparición en el escenario N64 fue un cautivador paseo al final de *Super Mario 64*, en el que salía proporcionando 100 vidas a Mario y un súper salto. Habiendo recobrado totalmente la confianza en sí mismo, Yoshi retomó el papel que le lanzó a la fama en *Mario Kart 64*, la aclamada secuela de *Mario Kart*. Este trabajo significó un triunfo importante para un dinosaurio con una carrera tan turbulenta, y permitió competir por los máximos honores tanto a jugadores experimentados como a inexpertos.



Yoshi's Story es el bolo más reciente de nuestro dinosaurio favorito. Aunque quizás no alcanza el enorme nivel de originalidad ni la épica calidad de *Yoshi's Island*, en este título nuestro protagonista muestra los fantásticos resultados que puede conseguir trabajando bajo la dirección de Miyamoto. En una reciente rueda de prensa, Yoshi resumió con estas palabras la proyección de su carrera artística: «Mario debería perder algo de peso».





△ Una de las mejores cosas de Snowboard es que los corredores van muy cerca el uno del otro.

El mundo clásico premiaba a sus vencedores con coronas de laurel. Snowboard Kids los enaltece con una especie de confeti.





◁ Los empujones y codazos también forman parte del juego.

SNOWBOARD

Tipos gordinflones deslizándose por pendientes nevadas encima de tablas de snowboard. Nos encanta.

¡Cómo nos ha sorprendido este excelente juego! Cuando *Snowboard Kids* cayó en nuestras manos no esperábamos que fuera gran cosa. Sin embargo, no ha tardado en convertirse en uno de los cartuchos más disputados en la Redacción de *Magazine 64*. ¿Y eso por qué ? Pues porque, a pesar de sus defectos, es divertidísimo, tanto en el modo simple como en el multijugador. Y, al fin y al cabo, la diversión es la madre del cordero. La clave de su encanto es que tiene la frescura de una bocanada de aire alpino (parece el eslogan de una marca de caramelillos balsámicos). En esencia, se trata de un simple pero a la vez solvente juego de carreras. Su mejor argumento son esos pequeños detalles: la necesidad de saltar al telesilla para dar otra vuelta (intercambiando codazos con los rivales en la cola), o los potenciadores que, por ejemplo, convierten a tus adversarios en muñecos de nieve o los lanzan por los aires, relegándolos al final de la carrera. En lugar de recrear unas pistas nevadas de monótono realismo, los diseñadores de *Snowboard* han dejado volar su imaginación para permitir que los personajes desciendan por casi cualquier superficie: desde la hierba de una verde colina hasta la arena de una gigantesca duna del desierto. Son precisamente toques de extravagancia como éstos los que por desgracia escasean en la mayoría de los juegos occidentales. *Snowboard* para un jugador cuenta con el atractivo añadido de uno de los usos más agresivos de los potenciadores por la CPU que hayamos experimentado jamás. Esto a veces hace que bordees la frustración (imagínate los personajes de la CPU en *Mario Kart* usando los poderosos potenciadores con la misma frecuencia y efectividad que tú) pero sin duda contribuye a que mantener tu afán de superación en una carrera aunque te la conozcas al dedillo. En las partidas multijugador **Snowboard** vuelve a brillar con luz propia. Las carreras son muy reñidas, y el uso calculado de los potenciadores permite alterar la posición de los rivales de tal manera que nunca faltan los empellones para hacerse con el liderazgo. Y, la verdad, después del anémico modo multijugador de *Diddy Kong Racing*, se agradecen los duelos épicos entre amigos que *Snowboard* nos sirve en bandeja. Gráficamente, *Snowboard Kids* está lejos de ser extraordinario. Si bien el aspecto rechoncho y caricaturesco de los personajes es uno de los aciertos del juego, no se puede decir que los codificadores de Atlus hayan conseguido imprimir a su obra la clase de profundidad visual que se puede esperar de un juego de N64 realmente ambicioso. En el seguimiento de algunas de las carreras finales incluso se produce un curioso efecto de túnel, a resultas del cual apenas se advierten detalles fuera de los límites de las pistas. Asimismo, algunos de los *sprites* colocados supuestamente para enriquecer el paisaje se ven como pobre garabatos, especialmente aquéllos que se hallan en los alrededores de la línea de meta y los telesillas. Por suerte, no hay demasiadas apariciones inesperadas de elementos en el paisaje, con la excepción de los baches y demás obstáculos premeditados, y la visibilidad es siempre suficiente. Una de las ventajas de su sencillez gráfica es que, en el modo para cuatro jugadores, el programa conserva gran parte de su velocidad, animación y detalle, incluso cuando los cuatro corredores están presentes en las cuatro pantallas. En cualquier caso, se nota que los desarrolladores se han preocupado más por hacer un juego divertido que por demostrar virtuosismo en la creación de gráficos.¿Es mejor que *Mario Kart 64*? Desde luego que no. Aun así, *Snowboard Kids* no tiene motivos para sentirse acomplejado en compañía tan excelsa. ¿Es mejor que *Diddy Kong Racing*? En el modo multijugador, por supuesto que sí, aunque la habilidad con la que Rare se desenvuelve en la opción para un jugador resuelve el duelo a favor de *Diddy*. Digamos que *Snowboard* se halla en un punto intermedio entre *Extreme G* (al que supera) y *Wave Race*. En definitiva, estamos ante un cóctel mágico de carreras, desparpajo y buen humor que se merece nuestra «Star Game». Felicidades, Atlus.

Modos de juego

¿Un juego de snowboard? Sí señor. ¿Bajar una y otra vez por la pendiente hasta acabar hartos? Ni hablar. En Snowboard Kids hay otras muchas cosas.

Baja que te baja

Utiliza todas tus tretas para ganar en las seis pistas de Snowboard (y en las dos secretas). En vez de deslizarte cuesta abajo por la montaña hasta el infinito, cada vez que acabas un descenso tienes que ir a buscar el telesilla para llegar arriba y volver a descender. La primera de las carreras —que además es la más corta— te exige cinco subidas y bajadas.



Prueba de habilidad

¿Podría haber un añadido más obvio a un juego de snowboard que la opción de correr a la vez que disparas a hombres de nieve descomunales? Con la ayuda de un lanzamisiles gigante, por supuesto. Es una combinación de precisión y puntería que te robará el corazón.



Contarreloj

¿Te aburren las contrarreloj? No si tienen el toque mágico de Snowboard Kid. Dispersos por el recorrido que hayas escogido hay pequeños ventiladores que te acelerarán, similares a los potenciadores que encuentras en las carreras normales. El objetivo es tocar cada uno de estos ventiladores para procurarte un incremento sostenido de velocidad.



Las acrobacias

Todo lo bueno se acaba. El Stunt Mode —el de las acrobacias —es flojo. Muchas fruslerías, pero pocas nueces. La puntuación depende de la maña de que hagas gala haciendo piruetas. De lo poco decepcionante que tiene juego.





El modo cuatro jugadores: bastante suave y súper divertido.

La carrera de la noche perpetua. Nos encantan esas tinieblas purpúreas.

¿Snowboard sin nieve? Todo es cuestión de probar.

KIDS

TODO TIENE UN PRECIO

¿Conoces algún juego de carrreras Nintendo que no tenga potenciadores? El sistema de Snowboard es excelente y uno de sus puntos fuertes. Es además lo que asegura que las carreras multijugador —como en Mario Kart 64— sean emocionantes y reñidas. Tiene incluso algo mejor que Mario Kart: si compites contra la CPU la dificultad aumenta a medida que el juego avanza.

DINERO

Para cada uno de los potenciadores que quieras obtener, necesitarás una moneda de oro de cien dólares. Puedes recogerlas en las pistas o ganarlas haciendo piruetas durante la carrera. El dinero que has dejado de recoger durante la carrera se suma al premio en metálico que ganas al final. Hay dos tipos de potenciadores y puedes utilizar los dos.

Potenciadores rojos



Los potenciadores rojos, que obtendrás con el gatillo Z vienen en packs de tres (como en el supermercado). Son potenciadores-misiles de un tipo u otro y sólo pueden ser disparados hacia delante desde la parte frontal de tu tabla. Incluyen:

Bombas

Lanzan a tus competidores por los aires. El radio de explosión es grande, aunque puedes escabullirte fácilmente.

Rayo de hielo

Convierte a tu oponente en bloque de hielo durante un par de segundos. Ten cuidado de no chocar contra ellos cuando se encuentren en ese estado.

Muñeco de nieve

Vuelve a tu desventurado compañero en un muñeco de nieve enorme. Incapaz de conducirse, acaba estrellándose.

Arietes

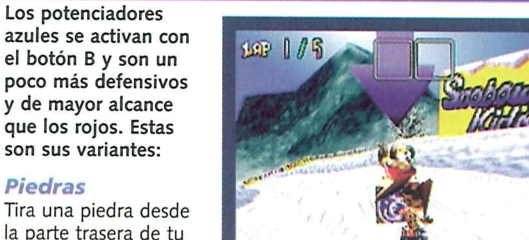
Persiguen al snowboarder con el objeto de golpearlo y tirarlo al suelo.

Paracaídas

Lanza a las pobres víctimas por los aires y las tiene flotando muy leeentameeente hasta que vuelven a tocar el suelo.

Potenciadores azules





Los potenciadores azules se activan con el botón B y son un poco más defensivos y de mayor alcance que los rojos. Estas son sus variantes:

Piedras

Tira una piedra desde la parte trasera de tu tabla. De este modo, cualquiera que pase por detrás y no esté al quite se encontrará con ella y caerá.

Ventiladores

Un pequeño ventilador que se pega en la cola de tu tabla y te acelera hasta el tope.

Invisibilidad

Tu tabla se vuelve invisible e invulnerable a los ataques.

Fantasma

Un pequeño fantasma aparece alrededor de tu tabla justo antes de hacerte acelerar al máximo y llevarte junto al que va en cabeza. Una vez allí, el fantasma revolotea alrededor de la cocorota de tu competidor y le hace desacelerar hasta aproximadamente la mitad.

Sartenes

En realidad son monedas doradas. Las lanzas a la cabeza de tu competidor y los aplastas.

¿Y SI NO TENGO UN DURO?

Si intentas pillar un potenciador y no tienes dinero en tu cartera, te darás un piño de cuidado. Si lo haces poco después de que alguien lo haya tocado, chocarás con su parte superior y también te caerás.



POLÍTICAMENTE INCORRECTO

¡Pobre Tommy! Está demasiado gordo y a no ser que se te ocurra seleccionarlo como personaje, siempre acaba llegando a la línea de meta en último lugar. En la pantalla de selección de personaje, sale retratado como el más rápido, pero se ve claramente que será incapaz de mantener el equilibrio en las curvas. Es hora de hacer régimen.





LAS PISTAS

En un principio hay seis pistas disponibles con copas de oro y todas ellas pueden llevarte a cualquiera de las tres carreras extra (muy difíciles, por cierto).

Curu Curu Mountain

Longitud 541 m.
Una carrera corta y nevada cuyas cinco vueltas deberían asentarte en el mundo del Snowboard.



Pulsa «adelante» y «salto» en el momento justo y tendrás una salida espectacular.

Los fantasmas te desaceleran bastante.

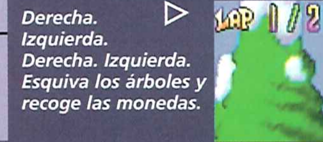


Estos destellos son consecuencia de una pirueta.

Big Snowman

Longitud 1.750 m.
Más acción con nieve y —a medio camino— un enorme muñeco de nieve que te lanza mini muñecos de nieve.

Derecha. Izquierda. Derecha. Izquierda. Esquiva los árboles y recoge las monedas.





La mejor acrobacia que hemos encontrado hasta el momento requiere un especie de cuarto de giro del analógico.



Emoción. Estáis empatados. ¿Quién ganará?

Sunset Rock

Longitud 1.750 m.
¿Harto de la nieve? En las pistas de Sunset Rock encontrará usted todo lo que estaba buscando. Que no sea nieve.



¡Vaya un tramo estrecho! ¡Cómo te la pegues!

Súbete al telesilla sin perder un segundo o tus rivales se te echarán encima.



Aprieta el botón B para volverte invisible cuando se aproxime un proyectil enemigo.

CÓMO... GIRAR BIEN

¿Derecha o izquierda? Nosotros también lo dudábamos, entre tortazo y tortazo. De hecho, conducir significa en *Snowboard Kids* utilizar de un modo inteligente el analógico para darle la inclinación apropiada a tu tabla.

Cuando quieras girar a la derecha, en realidad has de hacerlo a la derecha y hacia abajo. Debes mantener agarrado el stick y ver cómo evoluciona tu tabla. En un momento dado tendrás que enderezar el stick para corregir la trayectoria. Si no lo haces a tiempo, es probable que llegues a un punto temible y fatal, el «Board Reverse», es decir, que la tabla está al revés.

De entre todos los juegos de carreras que hemos visto hasta ahora, *Snowboard Kids* es el que hace uno de los usos más hábiles del joystick. Cada vez que recordamos que lo declaramos prácticamente injugable tras el Space World, nos ruborizamos de vergüenza.

Te presentamos a Nancy convertida en muñeca de nieve. Pobrecilla.





7 GRÁFICOS
Funcionales, aunque carecen del perfecto acabado de los títulos de Nintendo.

8 SONIDO
Sugerente rock japonés a base de sintetizadores. Baja el volumen y verás cómo pronto lo echas en falta.

9 TECNOLOGÍA
Gráficamente discutible pero con la maestría característica de los mejores juegos de Nintendo.

8 DURABILIDAD
Un modo para un jugador difícil con muchísimas opciones combinado con una brillante opción multijugado

VEREDICTO
Una verdadera sorpresa. Disculpa si te subestimamos en el pasado, Snowboard. Eres estupendo.



Night Highway

Longitud 1.368 m.
Esta pista está siempre a oscuras, merced a su situación. Hay mucho espacio para hacer piruetas.



Ésta es la parte más estrecha de toda la carrera. Ni se te ocurra cometer un error.

En penumbra. Tranquilo, hay visibilidad suficiente.

Una pista semicubierta. Ahora viene cuando chocas contra una moto de Extreme G.



Quick Sand Valley

Longitud 1.638 m.
Un montaña de arena para darle guerra a la tabla. Hay algunos atajos para ganarle la partida a tus rivales.



¡Snowboard sobre un puente colgante de madera! ¡Glups!



Mira cómo pastan los camellos...



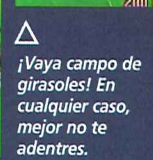
Súbete al telesilla y prueba suerte otra vez.

Grass Valley

Longitud 1.490 m.
Practica el snowboard en prados llenos de girasoles y pasa por pueblecillos de ensueño.







¡Vaya campo de girasoles! En cualquier caso, mejor no te adentres.



Aquí puedes escoger entre, por lo menos, dos rutas alternativas. Es complicado decidir, ¿eh?

Dino Park

Longitud 1.490 m.
Sí, un parque temático. Y la pista es especialmente resbaladiza todo el rato, así que estáte atento.



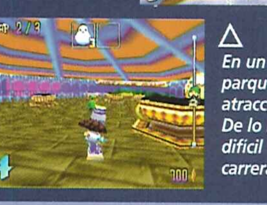
Aquí se trata de correr al estilo brontosaurio. Es broma.



Hay nieve al principio de la carrera pero poco a poco desaparece.

Algunos de los saltos están marcados. Otros no. Tienes que aprendértelos.





En un parque de atracciones. De lo más difícil de la carrera.

CÓMO... HACER PIRUETAS



Deslizarse sobre la barra es un problema de calcular el salto y combinarlo con un buen ángulo de tabla.

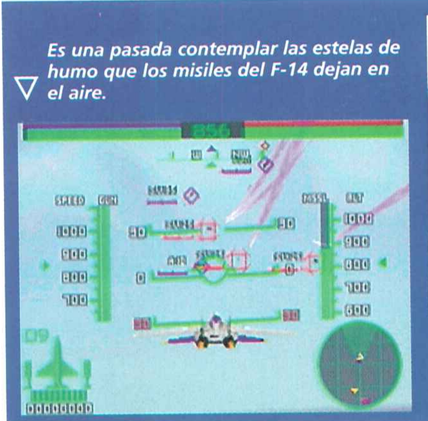
Éste es un buen sitio para hacer una pirueta estándar.



Es difícil convencer al dios de las piruetas para que te enseñe todos sus trucos. Todo se basa en el botón A, el joystick y tus reflejos. Cuando se acerque un salto, aprieta A (esto hará que se bloquee tu dirección, así que asegúrate de estar bien colocado antes de hacerlo) y, antes de alcanzar el borde, suéltalo a la vez que empujas el joystick adelante, atrás, a los lados o un cuarto de giro.

Con todo, el número de piruetas disponible parece ser un poco limitado. Nuestra mejor marca ha sido llegar a los 150 dólares (suficiente para comprar un potenciador y medio). Si alguien lo hace mejor que nos lo diga.

Por fin un simulador de vuelo para N64. Sí, ya teníamos Lylat Wars, pero este no es de peluche...



Es una pasada contemplar las estelas de humo que los misiles del F-14 dejan en el aire.





Este submarino gigante tiene un aspecto impresionante cuando emerge entre la espuma del mar.

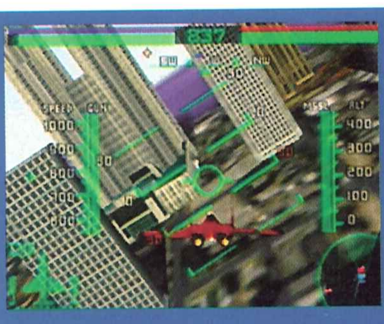
AEROFIGHTERS ASSAULT

Antes de colaborar con Nintendo en el desarrollo de *Pilotwings 64*, Paradigm se dedicaba a crear simuladores de vuelo para el ejército (sí, esos de las películas tipo *Top Gun* con los que todos soñábamos jugar cuando éramos pequeñines... o no tan pequeñines). No es de extrañar, por tanto, que estuvieran deseosos de producir su propio simulador de aviones de combate para N64. Pero no os preocupéis: con *AeroFighters Assault* no se tienen que manejar 134 botones de control a la vez o pasar toda una tarde volando 6.000 kilómetros de vuelta a la base para darte cuenta en el último momento de que te has olvidado de bajar el tren de aterrizaje (¡crash... boom!)

El juego mantiene la dinámica de vuelo realista de un simulador, pero prescinde de aspectos tan aburridos como el despegue, la escasez de carburante, el fallo de un motor o el tren de aterrizaje. Dispones de tantos misiles como objetivos logres localizar, y podrás disfrutar de un cielo repleto de artefactos voladores futuristas (incluyendo robots gigantescos y tanques flotantes) para destruirlos a tu antojo. El argumento es más o menos el de siempre: un siniestro ejército privado pretende tomar el control del mundo; tú y otros tres colegas sois los encargados de darle un buen escarmiento.

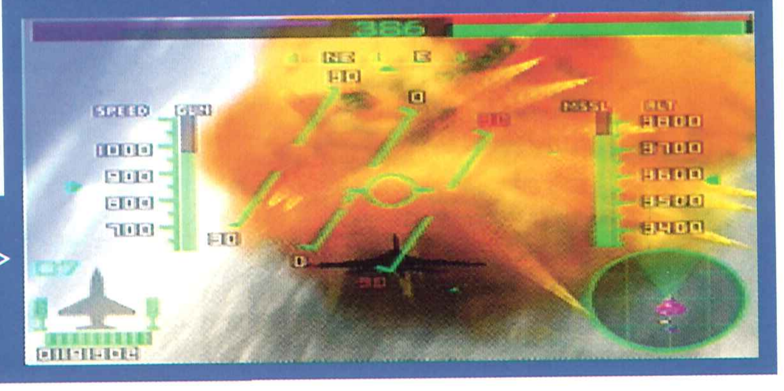
Estos tres amiguetes te vendrán de perlas más de una vez: puedes atacar directamente a los objetivos principales y los jefes mientras ellos se ocupan de los moscardones. Sin embargo, a veces requieren tu ayuda, y si no los rescatas y el enemigo les acierta, perderás una de las estrellas doradas que se otorgan al final de la misión. Cada vez que superas con éxito un nivel, la CPU te premia con estas estrellas; cuantas más cosas mantengas intactas y mejor lo hayas hecho, más condecoraciones recibes.

Hay siete misiones básicas que superar más otras cuatro extra (a las que sólo tendrás acceso cuando hayas reunido todas las estrellas doradas). Al principio, toda la jugabilidad se reduce a defenderte, esquivando proyectiles y rehuyendo los ataques enemigos. Después, a medida que avance el juego y adquieras cierta práctica en el control de los aparatos, comenzarás a hacer uso de tácticas ofensivas, atacando a tus enemigos en su propio terreno.





Cualquier simulador que se precie debe incluir un paisaje urbano. Y aquí puedes destruirlo.



En AeroFighters, las explosiones son densas y rápidas. Menos mal que no siempre será tu nave la que explosione.

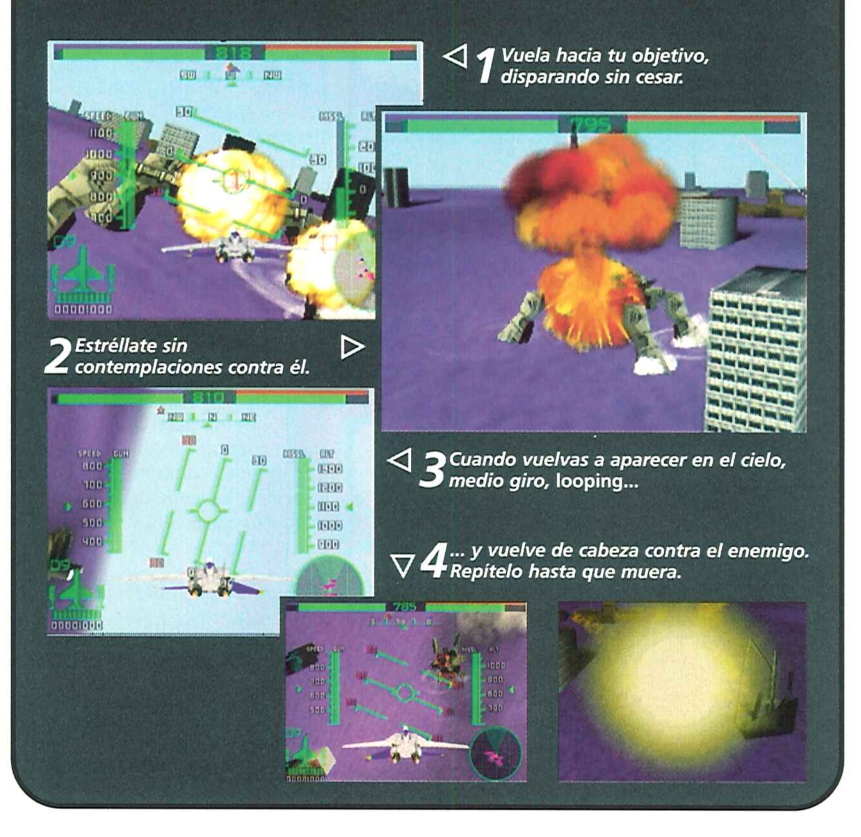


El secreto de nuestro éxito

Como en Lylat Wars, puedes darte de morros con los edificios, los enemigos y los obstáculos que quieras (aunque en un título presuntamente realista suene un poco raro) sin perder ni un ápice de energía. Todo lo que pasa es que «explotas», pero inmediatamente después vuelves a aparecer en el cielo, justo encima de donde te la acabas de pegar, fresco como una rosa. Al principio te dará igual, e intentarás no chocar en ningún caso, pero cuando te das cuenta de que puedes sacarle provecho a la inmortalidad, la cosa cambia por completo. AeroFighters se convierte en uno de los juegos más fáciles para N64.

Todo lo que tienes que hacer para superar la mayoría de las misiones es eliminar al «malo» principal. Los otros enemigos sólo están ahí para molestar y para que consigas algunos puntos extra. La dificultad está en las balas y misiles que te acosan al sobrevolar un objetivo.La forma más sencilla de eliminar a un «jefe» es volar directo hacia él sin parar de disparar y, en lugar de apartarte cuando estás a punto de colisionar, aplastarte contra él en plan kamikaze. Volverás a aparecer justo encima del malo sin el menor rasguño. Tan sólo tienes que repetir el proceso unas cuantas veces, hasta que explote definitivamente.

Un sistema eficaz, pero el juego se hace de lo más aburrido. La única opción que queda es activar el nivel de dificultad más alto, en el que sólo se te permite estrellarte una vez. En cualquier caso, siempre contarás con el resto de los aviones para reemplazar al anterior.



◁ **1** *Vuela hacia tu objetivo, disparando sin cesar.*

2 *Estréllate sin contemplaciones contra él.* ▷

◁ **3** *Cuando vuelvas a aparecer en el cielo, medio giro, looping...*

▽ **4** *... y vuelve de cabeza contra el enemigo. Repítelo hasta que muera.*

◁ *Estréllate contra los edificios y verás cómo se derrumban de forma espectacular.*

JUGABILIDAD

En un principio, el juego parece muy complicado y frustrante. Con el truco que te enseñamos en «El secreto de nuestro éxito», todo es mucho más fácil, pero el juego pierde toda su gracia. Incluso el primer nivel parece difícil al empezar, ya que el cielo se llena de balas y misiles que silban en el aire en tu busca. Nunca sabes de dónde vienen los tiros y, para ser sinceros, la situación no mejora con la práctica. A menudo tus protecciones se quedan en nada sin apenas darte cuenta (al menos un Rumble Pak te permite saber cuándo te dan).

Los niveles son un poco inconsistentes. Algunos puedes superarlos en dos minutos, pero otros requieren una buena labor defensiva antes de poder dirigirte a por tu objetivo. Los más aburridos son aquéllos en los que tienes que liquidar a un «malo». Tan sólo hay dos que resultan un poco más interesantes: la misión en la que tienes que defender el transbordador espacial, aunque es muy fácil, y la de la fortaleza, en la que debes desactivar las defensas y tomar la base enemiga.

El modo para dos jugadores no está mal, ya que la acción no pierde rapidez y disfrutarás por igual de todos los escenarios. Lo malo es que casi nunca puedes ver al otro jugador ni tampoco hacer *loopings*, por lo que las batallas se limitan a volar en círculos una y otra vez hasta que uno de los dos se duerme.



El 98% de los juegos para Nintendo 64 incluyen una secuencia del despegue de un transbordador espacial.

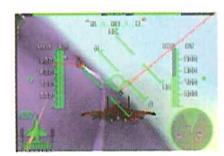
ELIGE UN AVIÓN
En AeroFighters Assault tienes a tu disposición cuatro aviones, cada uno con determinadas características. Todos cuentan con dos tipos de arma, una normal y otra «especial».



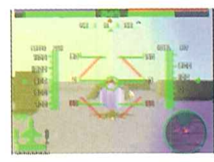
F-14B Tomcat
Piloto: Hawk
El Tombcat, nuestro preferido, está equipado con misiles Phoenix que pueden detectar y destruir hasta cuatro objetivos a la vez. Su arma especial es un conjunto de ocho misiles de crucero Tomahawk.



A-10A Thunderbolt
Piloto: Glenda
El A-10 es duro y puede hacer mucho daño, además de ofrecer una gran maniobrabilidad. Lo malo es que carece de proyectiles guiados, por lo que no es nada recomendable para combates aire-aire.



Su-35 Super Flanker
Piloto: Volk
Nada del otro mundo: el arma principal (misiles Fire Arrow) no es gran cosa. La especial, en cambio, es una onda de choque que acaba con todo lo que encuentra a su paso. Una gozada.



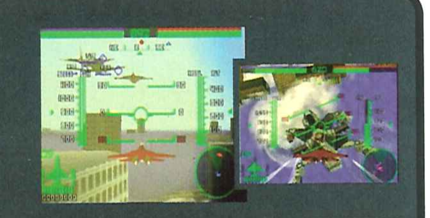
FS-X
Piloto: Hien
Como en el caso del Su-35, sólo vale la pena el arma especial. Esta vez se trata del Rayo Ninja. Con un solo acierto, es capaz de acabar con dos terceras partes de la energía de cualquier contrario.

MISIONES

AeroFighters Assault comienza con siete misiones que superar, más otras cuatro si sales bien parado de las primeras.

MISIÓN 1: TOKIO

Tokio está inundada debido a una enorme marea, y un gigantesco robot se propone atacar una de las instalaciones secretas aliadas. Tu misión, naturalmente, es evitarlo, convirtiendo en chatarra al dichoso robot y los cazas enemigos que lo acompañan. El éxito está asegurado. Los edificios son el acabose: pasar entre ellos inclinando el avión es una experiencia única.



MISIÓN 2: OCEANO PACÍFICO

En este caso, el causante de todos tus problemas es un gigantesco submarino. Un cacharro imponente cuando lo ves emerger entre la espuma del Pacífico, pero que también se rompe. Deberás destruirlo dos veces, por extraño que parezca, y todo el rato te verás acosado por aviones y otros barcos. Muy relajante.



MISIÓN 3: BATALLA AÉREA

La hecatombe esta vez le toca a Nueva York. Una horda de B2 cargados de bombas se dirige a la Gran Manzana con intenciones hostiles. Debes concentrarte en la gigantesca nave nodriza y vigilar los escondrijos de tus atacantes.



MISIÓN 4: DESIERTO

De nuevo una misión de ataques aire-tierra. El paisaje rocoso del desierto es genial, aunque ofrece un montón de parapetos a los tanques enemigos y la cosa se complica un poco. Tu objetivo es acabar con un enorme tanque flotante escoltado por cazas cuyo derribe te proporciona puntos extra.



MISIÓN 5: DEFENSA DEL TRANSBORDADOR

¿Hay algún juego de aviones que no tenga un transbordador espacial en alguna pantalla? Ésta es la primera misión en la que no tienes que perseguir a ningún malo. El transbordador está rodeado por unidades enemigas que pretenden destruirlo. Tienes que defenderlo durante cinco minutos, hasta que pueda despegar a salvo. Un nivel interesante, aunque demasiado fácil.



MISIÓN 6: FORTALEZA

Terriblemente difícil. Tienes que desactivar los campos de fuerza que protegen una fábrica de armamento enemiga a la vez que te ves acosado por el fuego intenso de las torretas defensivas y los aviones de ataque. Además, es de noche, por lo que resulta casi imposible ver lo que pasa. Afortunadamente, los posibles objetivos se señalan de forma automática, como en *Lylat Wars*.



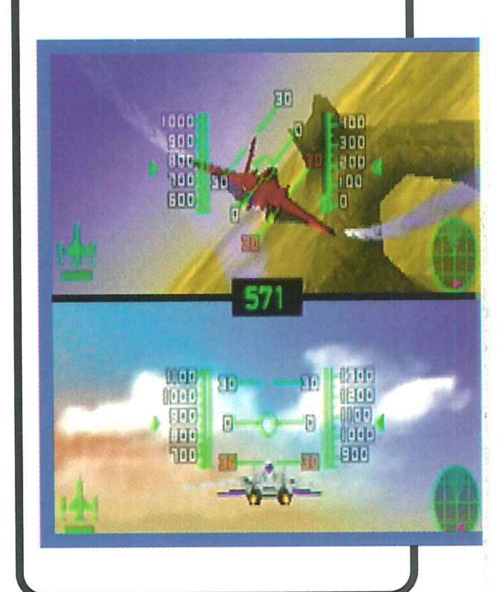
GRÁFICOS Y SONIDO

Los usuarios de N64 estamos acostumbrados a tener la pantalla siempre llena de gráficos excelentes. Si Paradigm hubiera diseñado las misiones de AeroFighters a la manera tradicional de los simuladores de vuelo (cielo azul por todos lados y el típico punto negro volando por ahí), está claro que la cosa no hubiera funcionado. Ésa es la razón por la que han intentado situar muchas misiones alrededor de objetivos terrestres. Se han asegurado de que en las pocas ocasiones en que la acción se desarrolla en el aire el cielo esté repleto de aviones enemigos.

En líneas generales, el juego funciona. Ninguno de los niveles resulta aburrido; y algunos, como el Desierto, con arcos de piedra que puedes atravesar, son realmente impresionantes. Los ÆjefesØ también nos han gustado, y gozan de un aspecto muy detallado.

Los efectos especiales utilizados en los gráficos son de gran calidad: estelas de humo con transparencias tras los misiles, edificios que se desmoronan entre nubes de polvo, destellos del sol (que desaparecen cuando éste se oculta tras un elemento del escenario), el rastro que dejan en el aire las puntas de tus alas, explosiones tan enormes como magistrales (con su respectiva lluvia de metralla), bandazos en el control del avión cuando hay turbulencias...

La música en cambio no crea ambiente, es poco descriptiva; y las voces digitalizadas acaban resultando monótonas.



EN EL AIRE



AeroFighters aspira a proporcionar una experiencia de vuelo creíble. Los controles ofrecen un realismo al que no estamos acostumbrados. Por ejemplo, si estás intentado apuntar bien a un objetivo pequeño, los movimientos a izquierda y derecha con el mando harán que tu avión, en lugar de cambiar de dirección, empiece a girar, por lo que deberás hacer uso de los controles de timón (botones C) para enderezarlo de nuevo. No obstante, es fácil acostumbrarse al particular manejo de los aparatos. Ya verás cómo, después de hacerte con el control, el resto es pan comido. Todo lo que te queda es planear sobre tus objetivos y soltarles unos cuantos regalos-sorpresa. Por supuesto, si ejecutas unas cuantas piruetas, te lo pasarás mucho mejor.

Además, la vida tiene otras cosas más constructivas que matar gente: destruir los edificios del primer nivel y ver cómo se hunden bajo una espesa nube de polvo; presumir de avión con tus colegas, rizando el rizo bajo los arcos de piedra del Desierto... Y si te aburres, siempre puedes volver a matar.

VEREDICTO

AeroFighters Assault ofrece pocos momentos de auténtica diversión. Está muy bien cuando levantas el morro de tu avión para lanzar un misil que sobrevuele una duna de arena y acabe con el tanque que hay detrás; o cuando planeas sobre la superficie de un bombardero gigantesco que no para de dispararte, y consigues escabullirte por el hueco que hay entre las dos aletas de su cola. Lamentablemente, el resto del tiempo es bastante frustrante (cuando, por ejemplo, no puedes evitar que los misiles te alcancen) e incluso un poco soso. El problema es que a casi todas las misiones les falta miga; en la mayoría, con un par de minutos basta para localizar tu objetivo y acabar con él.

A pesar de los esfuerzos realizados para huir de los rasgos clásicos de los viejos y aburridos simuladores de vuelo, casi todos los integrantes de la revista abandonaron la partida bastante pronto. Pocos fuimos los que, gracias a nuestra perseverancia, cultivada año tras año luchando contra las complicadas combinaciones de teclas de los juegos para PC, aguantamos hasta el final.



¡AVIÓN EXTRA!

Puedes acceder a una de las dos aeronaves extra si introduces el código siguiente en la pantalla del título, cuando se lee «Press Start»: C-izquierda, C-abajo, C-derecha, C-arriba, C-izquierda, C-derecha, C-abajo. Ya tienes un F-15 Mao-Mao, que combina los misiles Phoenix del F-14 con el poderoso Rayo Ninja del F-16.

¡CAMBIA EL COLOR!

Cada avión tiene un color alternativo que puedes activar pulsando R en la pantalla de selección del aparato.

AEROFIGHTERS ASSAULT



7 GRÁFICOS

Efectos especiales espectaculares, aunque redundan un poco los cielos y el mar. Los malos son fantásticos.

4 SONIDO

Música de consulta de dentista, comentarios repetitivos y efectos convencionales.

5 TECNOLOGÍA

Carece de la profundidad y la sofisticación de otros títulos de N64, pero cuenta con técnicas de gráficos innovadoras y un control extremadamente realista.

5 DURABILIDAD

Puede que apetezca jugar dos o tres veces alguna misión, pero en general son demasiado cortas.

VEREDICTO

Visualmente atractivo, muy jugable y más creíble que Lylat Wars. Las pantallas son cortas, el sonido es pobre y, en general, falta profundidad.

77%



¿Te has leído el manual? ¡No hace falta, el propio juego te enseña!

Tetriesfera: dícese de la esfera formada por bloques al estilo tetriesco. También conocidas como cebollas futuristas.

El propósito final no es otro que el de despejar el núcleo de la esfera.

TETRISPHERE

Tras largas jornadas clamando al cielo por un juego en el que cayeran piezas sobre una pelota de ladrillos, parece que nuestras plegarias por fin han sido atendidas.



Tetrisphere				
NINTENDO/H2O				
Disponible	64M		1/2	
	Controller Pak	Memoria en cartucho	Rumble Pak	
8.990 pesetas				

DISCO BLOQUES
Uno de los aspectos más sorprendentes de Tetrisphere es su banda sonora. Además de unos efectos de sonido excelentes, se incluyen doce canciones (más nueve secretas) con estilos que van desde el hardcore más cañero hasta el lunge más sosegadito, todas ellas de gran calidad (aunque no siempre acompañan a la acción).

La lista completa de las canciones está repleta de los consabidos nombres pretenciosos tipo 'Perpetuate303ª. ¿Qué se ha hecho de la vieja tradición de llamarlas simplemente Canción 1, Canción 2, etc.?

Flim Flam
Manicdrummix
Hallucid
Perpetuate303
Phony
T. Grey
Learn
Zyp Zyp
Extol
Azule Lux
Martist
Compliant Confuse
Faze

Resulta irónico que uno de los videojuegos más conocidos del mundo proviniera de un país antaño conocido como la Unión Soviética; una región del mundo que hasta la fecha ha producido... ejem... un juego: *Tetris*.

Dedicándose a él tan sólo en sus ratos libres, el programador Alexy Pajitnov creó uno de los más grandes clásicos. *Tetris* se basa en la simple premisa de unos bloques que se precipitan hacia el suelo y cuya trayectoria debes corregir, haciéndolos girar de modo que sus formas encajen a la perfección entre los bloques situados en la base. Cada vez que se forma una línea horizontal, ésta desaparece, y así una y otra vez... Pero en realidad, Tetrisphere, más que en *Tetris*, se ha inspirado en juegos como Columns, Dr. Mario, Puyo-Puyo, e incluso Puzzle Bobble, en los que los objetos (gemas, píldoras, frutas o lo que sea), desaparecen al apilarse en grupos adyacentes. Esto es lo mismo que pasa en *Tetrisphere*: hay que hacer que los bloques del mismo color se toquen, independientemente de que encajen o no. En resumidas cuentas, ¿qué es lo que hay que hacer?Para completar un nivel / juego/rompecabezas o como quieras llamarlo, tienes que eliminar de la esfera tantos bloques como sea necesario hasta llegar a su núcleo (es la parte blanca y brillante que se ve en algunas de las imágenes que acompañan este análisis). Sin embargo, los diferentes modos de juego utilizan de formas distintas este principio fundamental: unas veces sólo hay que llegar hasta el núcleo; otras, tendrás que despejar el trozo suficiente para que un pequeño robot que está atrapado en la esfera pueda escapar,



Completa el modo 'Puzzleª y podrás contemplar a esta especie de Chiquito de la Calzada.

El cohete y el imán mágicos son tus amigos, y pueden despejar un montón de esferas de una pasada.

¿QUÉ TAL UN POCO DE...

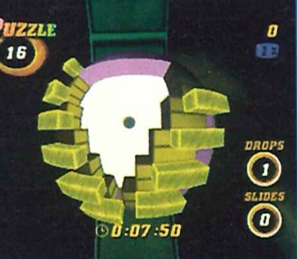


Magia
Hay diversos tipos de magia que puedes conseguir. El más fácil es el cohete, con el que se vuelan un montón de bloques de una vez. El imán lo tienes siempre, y sirve para desplazar las piezas de la esfera si tienen espacio libre a su alrededor.

Escondite
En el modo *Hide'n'Seek* ('escondite'), tras varios niveles de puzzles, hay que superar un sencillo nivel de 'eliminar bloques y atrapar al robot'. Cuando lo tienes, el robot permanece aprisionado dentro de una burbuja hasta que encuentras a los otros. No le defraudes.



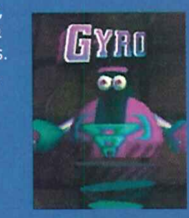


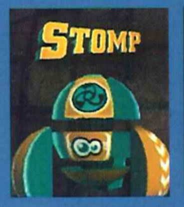


Puzzle
Hay hasta 100 puzzles que pueden confundir a cualquiera. Para completar cada uno, tienes que eliminar todos los bloques. Cada puzzle está limitado a un número específico de arrastres con el imán y fallos que puedes cometer, por lo que más te vale hacer buen uso de tu hemisferio cerebral dominante (o esperar a que la suerte esté de tu lado).



Robots
Hay siete robots en el juego: Gear, Wheels, Gyro, Stomp, Turbine, Jak y Rocket. Cada uno cuenta con ciertas características de velocidad y poder, aunque no resulta nada fácil notarlas. En cualquier caso, todos son la mar de simpáticos.







etc.Para destruir los bloques tan sólo cuentas con la sombra de tu siguiente pieza, que se refleja en la superficie de la «tetriesfera». La debes mover (con el mando digital) hasta encontrar el sitio adecuado donde colocarla. La idea consiste en dejar caer la pieza de manera que forme un modelo de al menos tres bloques contiguos bien alineados; no tienen por qué estar todos en el mismo nivel (la esfera está formada por varias capas, como una cebolla poligonal). Cuando la pieza hace contacto, logras deshacerte de cualquier otro bloque de perfil y color similar que esté bien alineado y con el que contacte (es mucho más fácil jugar que explicar cómo se hace).Si dejas caer la pieza y no logras algún tipo de formación correcta con, al menos, dos bloques más, oirás un ruido desagradable, y una calavera con las cuencas vacías reemplazará uno de tus tres corazones de vida. Puedes suponer lo que pasa cuando eso sucede dos veces más, ¿verdad?
En las primeras pantallas, cuando llevas la sombra de la pieza por la superficie de la esfera y pasas por una posible ubicación correcta, ésta se enciende. Hasta que aprendes, lo más razonable es desplazar la sombra sin parar hasta que un bloque de la esfera se ilumine, y entonces pulsar A para soltar el bloque cuya sombra estabas moviendo. Si lo has hecho bien, acabas de conseguir un 'combo'. Y si te las ingenias para hacer un combo de 20 ó más bloques (no es tan difícil como parece), consigues la magia suficiente como para eliminar un buen puñado de bloques. Te estás haciendo un lío, ¿no? Pues no digas que no lo hemos intentado.En cuanto a la presentación, Tetrisphere es un cartucho interesante. Las capturas que ves en estas páginas no muestran la suavidad con que se mueven todos los elementos en pantalla. Tenemos que felicitar a Nintendo: además de una excelente animación, los menús gozan de un inteligente diseño, con iconos giratorios y títulos animados. Incluso hay un modo de aprendizaje por si no te aclaras con las instrucciones del manual que viene en la caja del juego.

¿Y qué decir de la jugabilidad? Es larguísimo y adictivo como el que más. Precisamente es el síndrome de 'otra partidita' el que hace que Tetrisphere merezca incluirse en la ludoteca particular de cualquier usuario de N64 que se precie. Todo el juego está rodeado de una aureola especial, esa «chispa» característica de los mejores títulos de puzzles, y la banda sonora es acid house con cualidades casi hipnóticas. En cambio, el modo para dos jugadores nos ha resultado un tanto decepcionante. Demasiado frenético y aleatorio para poder disfrutarlo, el resultado es una especie de anticlímax en el que no hay que «ganar» sino «aguantar sin perder». Es muy difícil planear una estrategia con tantos bloques y tan poco tiempo. Al final, si logras salir victorioso es más por una cuestión de suerte que por tu voluntad.

No obstante, el mayor defecto de *Tetrisphere* (como pasa con casi todos los títulos de este género) es su poca variedad. Las diferencias entre los diversos modos se limitan a la diversidad de formas coloreadas y al premio que se esconde en el corazón de la esfera. En cualquier caso, los puzzles son lo bastante buenos, así que siempre acabarás jugando dos o tres partiditas más después de decir aquello de 'ya está bien por hoy'.

Se trata probablemente del título más adictivo que ha pasado por nuestra redacción. Aunque quizás no sea imprescindible, si decides hacerte con él es imposible que te sientas defraudado.

Uno de los niveles del modo puzzle: descubre al personajillo que hay bajo los bloques y ganarás una «pepona». ▷





El modo para dos jugadores es confuso, histérico y provoca dolores de cabeza. ▽





△ *Los robots rescatados pasan rápidamente a una celda en forma de burbuja.*

El puzzle final: un solo movimiento elimina a todos los bloques. ▽



8 GRÁFICOS
Convincentes, atractivos y redondos. Al fin y al cabo es una esfera. Se echa en falta alguna texturilla.

7 SONIDO
Si te gusta el tecno y la música dance, te encantará. Y los efectos son muy buenos.

6 TECNOLOGÍA
En la PlayStation se pixelaría, aunque no es el juego más sofisticado de N64.

6 DURABILIDAD
Es uno de esos juegos que, si lo consigues dejar, se te olvida durante meses. Sin embargo, la multitud de opciones y la sobredosis de adictividad no dejarán que eso suceda hasta dentro de mucho tiempo.

VEREDICTO
Si juegas durante mucho rato tu cerebro puede licuarse como la sangre de San Genaro. Hay un montón de opciones divertidas para los solitarios, pero al modo para dos jugadores le falta el gancho de un buen beat 'em up o de un juego de carreras.





¡Un poco de organización, por favor! Todos quieren tener la pelota a la vez. Son como niños.

Aunque no puedes verlo, el tiro proviene de la otra punta del campo. ¿Entrará...?

¡Siii!

¡Un poco de organización, por favor! Todos quieren tener la pelota a la vez. Son como niños.

NBA PRO

El nuevo rey de los play off

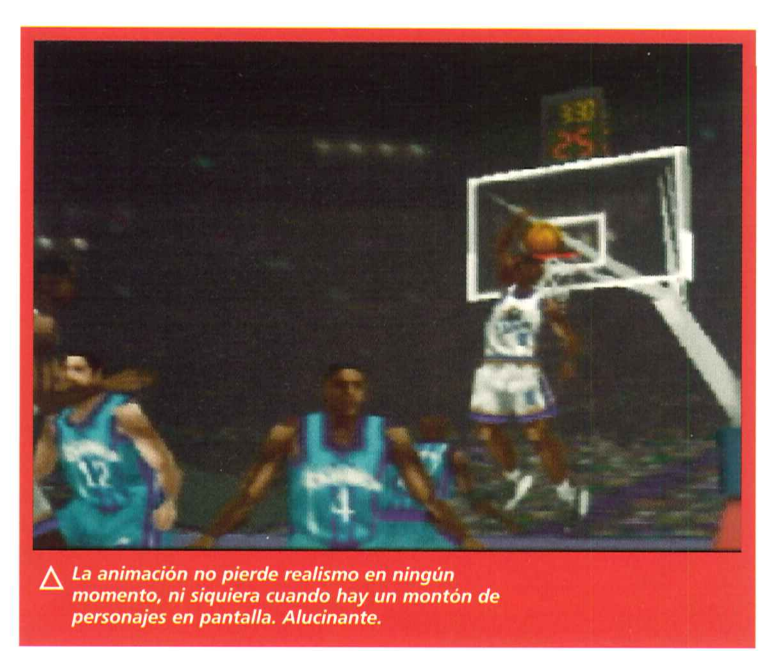
Parece que los muchachos de Konami se han propuesto conquistar el territorio de los 64 bits con espíritu deportivo. Primero nos iluminaron con el fantástico International Superstar Soccer 64, después nos sorprendieron con la licencia oficial de los Juegos Olímpicos de Invierno de Nagano 98, y ahora tiran la casa por la ventana en pro de la NBA. ¡Qué afán por el ejercicio!

Hasta el momento los usuarios de Nintendo 64 sólo contábamos con un título de baloncesto, *NBA Hangtime*, de GTI. Ninguna maravilla, la verdad. Comprenderás, por lo tanto, que *NBA Pro '98* no lo haya tenido nada difícil para convertirse en el nuevo mejor título de básquet de N64.

Eso no te saca de dudas, ¿verdad? Lamentablemente, tenemos que reconocer que en este género nuestra querida PlayStation nos lleva ventaja. Por inferior que sea su hardware de 32 bits, cuenta con un repertorio muy amplio de simuladores de baloncesto. Y claro, alguno tenía que ser bueno. De hecho, uno de los mejores es de la propia Konami, el famoso *NBA: In The Zone 2;* y otro, aún mejor, es *Total NBA '97*, de Sony Europa. Puestos a comparar, podríamos decir que nuestro *NBA Pro '98* está a medio camino entre estos dos.

Licencia oficial de los 29 equipos de la NBA, gráficos poligonales, un montón de modos de juego, infinidad de opciones... ¡y hasta 10 cámaras distintas! Sin embargo, lo que destaca por encima de todo es la animación de los personajes: las caras de los jugadores de la NBA se han escaneado y juntado con cuerpos poligonales, como en *Total NBA '97*, y se mueven mediante captura de movimiento. Por desgracia, el uso del *anti-aliasing* esta vez se ha vuelto en contra nuestra, haciendo que los rostros en los primeros planos se vean algo borrosos. En casos como el de Dennis Rodman no hay ningún problema de identidad, ya que es el único jugador de color que tiene el pelo rojo. En cuanto a los demás... tendrás que leer el nombre que pone debajo.

Sorprende ver cómo Konami ha aprovechado la licencia hasta la obsesión: sacando estadísticas, estadísticas y más estadísticas.



La animación no pierde realismo en ningún momento, ni siquiera cuando hay un montón de personajes en pantalla. Alucinante.

NBA PRO '98			
KONAMI			
Disponible	64M		1-4
	Controller Pak	Memoria cartucho	Rumble Pak
Precio no disponible			



△ *Boston Celtics 25 - Chicago Bulls 5. ¿Qué les pasa a los toros?*

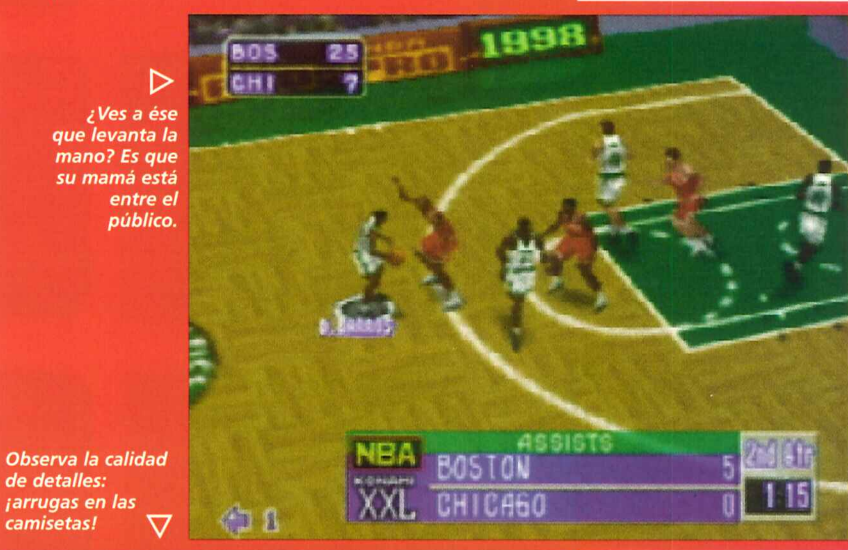


Observa el reflejo de las luces en el suelo. ¿No es fantástico? ▷

MODO MULTIJUGADOR

Las posibilidades que ofrece el modo multijugador de *NBA Pro '98* son fantásticas. Pueden jugar hasta cuatro personas a la vez: todas en el mismo equipo, dos contra dos o incluso tres contra una. Como no hay pantalla partida, los gráficos transcurren a la misma velocidad en todos los casos. ¡Fantástico!





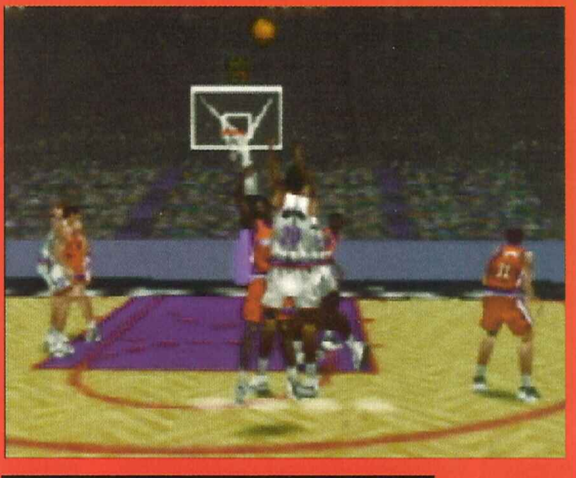
▷ *¿Ves a ése que levanta la mano? Es que su mamá está entre el público.*

Observa la calidad de detalles: ¡arrugas en las camisetas! ▽

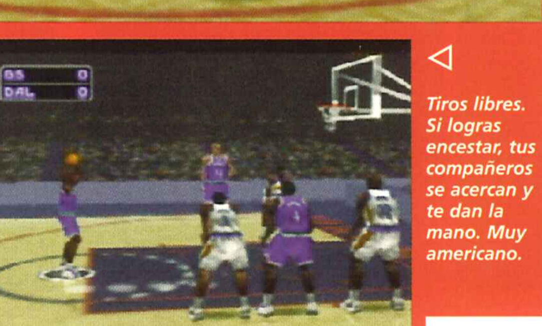
Cualquiera pensaría que ha pagado tanto que no quiere dejar ni un sólo dato sin utilizar. Tienes a tu disposición toda la información que quieras consultar acerca de las temporadas 96-97 y 97-98: victorias, derrotas, puntos por partido, faltas cometidas, tiros fallidos... Puedes buscar el equipo estadísticamente peor para la CPU, y jugar contra ella seleccionando para ti a los Chicago Bulls o los Boston Celtics. Por supuesto, también tienes a tu alcance las fichas individuales de todas las estrellas de la NBA, donde se indican las canastas metidas en lo que va de temporada, los triples, las faltas, los puntos conseguidos... Es importante que tengas presente en todo momento a quiénes tienes en la cancha. Todos los equipos cuentan con una plantilla aproximada de 12 jugadores. Si te preocupas de estudiarlos un poco antes del partido, te evitarás sorpresas desagradables y sabrás a quién sacar a jugar cuando las cosas se pongan feas. Un partido se puede ir al garete por falta de un buen pívot, y a lo mejor tienes uno estupendo en el banquillo. Estudia las plantillas. Ése ha sido nuestro consejo de hoy...

Los problemas más frecuentes con las licencias oficiales de cualquier deporte son, precisamente, los deportistas. Si eres un experto en simuladores de baloncesto, seguro que ya sabes a qué nos estamos refiriendo: ciertas estrellas se quieren tanto a sí mismas que se niegan a que un videojuego haga uso de su imagen. Unos por cuestiones personales y otros, sencillamente, por dinero. Konami no se ha librado de «la maldición de las licencias deportivas», aunque las consecuencias no son demasiado graves. De vez en cuando, navegando por los menús de estadísticas, irás a consultar la ficha de un determinado señor y te encontrarás con una silueta negra y un «No Foto». Resulta algo desagradable, pero no tiene mayor trascendencia. Podrás disfrutar de las estadísticas y habilidades de Aaron Williams, Jacque Vaughn, Shea Seals, Laurence Funderburke y Olivier Saint-Jean por muy privadas que sean sus fotos.

Como en casi todos los simuladores de básquet, una de las opciones del juego te permite construir tu propio *Dream Team*. La verdad es que se tarda mucho menos en seleccionar directamente a los Chicago Bulls o Los Angeles Lakers que en formar el equipo perfecto, y el resultado es el mismo. Sin embargo, lo que sí nos ha gustado es la posibilidad de «crear» jugadores. *NBA Pro '98* cuenta con un generador de personajes, similar al de *Deadly Arts* (véase *Visión de Futuro* de este







◁ *Tiros libres. Si logras encestar, tus compañeros se acercan y te dan la mano. Muy americano.*

CÁMARAS... ACCIÓN

CÁMARA 1

Es la vista por defecto, y se puede cambiar por cualquier otra en el modo de pausa. Se trata de una cámara lateral un poco elevada y una de las mejores perspectivas. Permite seguir la acción en todo momento. Su punto flaco es que queda un poco lejos, y apenas se reconoce a los jugadores. La animación también es casi inapreciable.



CÁMARA 6

Nuestra preferida, aunque complicada de describir. Es igual que la primera pero, en lugar de seguir la acción desplazándose paralelamente a la acción (igual que un juego en 2-D), hace giros de unos 120°, como la cabeza de un espectador). Tridimensional a tope.



CÁMARA 2

Parecida a la primera pero sin elevación y un poco más próxima. Es más o menos como ver el partido desde la primera grada: a la misma altura que los jugadores. Se hace difícil seguir la acción, ya que cada vez que ejecutas un pase se produce un travelling supersónico que te deja desconcertado.



CÁMARA 7

Igual que la 6, aunque situada más lejos. También perfecta para jugar sin olvidarte de que es un juego en 3-D y sin perder el partido por querer recordarlo. Nos gusta más la anterior porque permite apreciar la animación sin atentar contra la jugabilidad, aunque ésta hace más fácil la partida.



CÁMARA 3

Casi cenital. Sigue la acción en contrapicado, diagonalmente desde la parte superior de uno de los lados. Emula la vista desde una de las gradas superiores. Fantástica para varios jugadores, ya que permite otear a tus adversarios en todo momento. Sin embargo, desde tan lejos los gráficos pierden mucho, y el juego parece un viejo título de 16 bits.



CÁMARA 8

Un contrapicado totalmente vertical, sin duda una de las opciones menos recomendables. Pretende ser una mezcla de la 4 y la 5, pero el resultado es una sobredosis de mareo, vértigo y confusión. Cada vez que pasas por el centro del campo, la pantalla da un giro de 180°. No tardarás ni cinco segundos en perderte, y nunca sabrás cuál es tu canasta. Horrible.



CÁMARA 4

También de tipo cenital pero vista desde un extremo. Como una cámara situada unos metros por encima de la canasta contraria (en la que debes encestar). Se trata de una de las vistas más «tridimensionales», aunque es un poco complicado jugar con ella: avanzas hacia el lado del campo que no se ve, así que no sabes dónde están tus adversarios.



CÁMARA 9

Si nunca has montado en una montaña rusa, es la oportunidad de tu vida. Una vista tipo *Super Mario*, desde detrás del personaje... más o menos. Un leve movimiento con el stick y... ¡el mundo comienza a dar vueltas! Sólo sirve para apreciar la captura de movimiento de los personajes. Peligrosa para la salud.



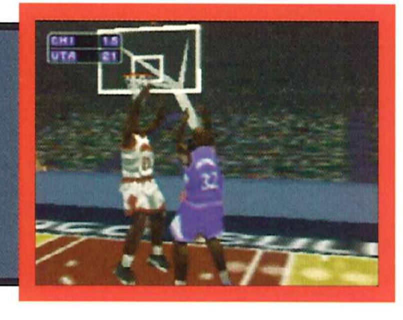
CÁMARA 5

Igual que la anterior, esta vez desde encima de tu canasta. Es mucho más jugable que la mayoría de las precedentes, y ofrece cierta sensación de profundidad. Sigue siendo mejor la perspectiva lateral elevada, aunque ésta no está mal si quieres cambiar un poco.



CÁMARA 10

Aún más retorcida que la anterior: la cámara no va detrás de tu personaje, sino... ¡detrás de quien lleva el balón, independientemente de quién sea! Reconocemos que es original. La vista más injugable de la historia de los videojuegos, pero muy original.



mismo número), que te permite formar un equipo con jugadores ´perfectos³. Genial, ¿verdad? Si tienes un poco de tiempo, es la fórmula ideal para ganar.

¿Y los escenarios? Pocas cosas hemos visto más limpias que las canchas de *NBA Pro '98*. El suelo brilla tanto que casi huele a lavavajillas antibacterias, y los jugadores se reflejan en él como en *Nagano Winter Olympics '98*. ¡Tuvimos que hacer la prueba del algodón para creérnoslo del todo! En cambio, la sensación de tridimensionalidad no es ni mucho menos tan vívida. Hasta el jugador más bajito pasa de una punta del campo a la otra con dos pasos y medio, como si el partido se celebrara en un cuarto trastero. El problema reside en las cámaras: hay 10 vistas distintas para seguir la acción, algunas fantásticas, pero... todas fijas. Se echa en falta una cámara móvil, como las de los juegos de lucha, que rote alrededor del centro de acción, con zooms, etc. Gran parte de la tridimensionalidad de los gráficos se echa a perder por esa falta de movimiento. Un zoom cuando Rodman hace una de sus piruetas en el aire y se cuelga de la canasta; un alejamiento de la cámara cuando hay un pase y un acercamiento hacia quien lo recibe; un *travelling* girando alrededor de tu jugador cuando estás rodeado y no tienes por dónde escapar... Eso es lo que produce sensación de espacio, de acción, de vértigo... Las 10 vistas de *NBA Pro '98* parecen distantes, como si tú no tuvieses nada que ver con lo que pasa en la pantalla. Además, el público no se aprecia nítidamente: son un montón de manchas grises y planas inmóviles. Desde lejos no se nota, claro; es en las repeticiones de los mates y en los tiros libres cuando te das cuenta de que la cancha está rodeada por cuatro planos texturados gigantes en lugar de personas...
El sonido pretende arreglarlo, y hasta cierto punto lo consigue. Cuando haces algo muy mal, se oye a un público enfurecido que te abuchea. En cambio, si lo que has hecho es robar la pelota en un pase, un tapón o una pirueta de las que luego salen en los cromos del cacao en polvo, la gente también sabe cómo vitorearte. Lo cierto es que uno de los puntos fuertes del juego es la interactividad con la que el público reacciona. La gente de las gradas se muestra mucho más dispuesta a jalear a los grandes equipos, casi sin abuchear los fallos que cometen; en cambio, descarga todo su odio contra los equipos más modestos, como los Sacramento Kings. No creíamos que la gente virtual pudiera llegar a tales extremos de crueldad. El locutor, sin embargo, intenta mantenerse imparcial. Los comentarios son en inglés, aunque si estuviesen traducidos apenas se notaría la diferencia: el efecto de reberb (esa especie de eco que produce la sensación de estar en un espacio cerrado muy grande, como los túneles en los juegos de carreras) distorsiona tanto las palabras del locutor apenas se entiende lo que dice. Tampoco es imprescindible: de hecho tú eres el primero en saber todo lo que pasa, y cuando se produce una falta o se está acabando el tiempo de un cuarto puedes verlo en la pantalla sin necesidad de que te lo adviertan. Además, los comentarios no deslumbran por su variedad: cada vez que lanzas un triple, el señor locutor profiere las mismas ininteligibles palabras, siempre con el mismo tono de sorpresa.

En cualquier caso, tenemos que felicitar a Konami. *NBA Pro '98* no sólo es mejor que *NBA Hangtime,* sino que es un gran juego por méritos propios. El modo multijugador es fantástico, los efectos de sonido y la música son muy acertados (aunque nos hubiese gustado oír el característico rechinar de las zapatillas contra el suelo), los modos de juego son más que solventes, la animación es sólo comparable a la de nuestro idolatrado *GoldenEye*, el generador de personajes es fantástico y la interacción del público añade realismo al conjunto. Rebosa jugabilidad por los cuatro costados, y es imposible aburrirse de él. Además, la gran variedad de movimientos le añaden dosis extras de adictividad. Si no te importa demasiado la «sensación de bidimensionalidad», por lo demás es perfecto.

REPLAY
En cualquier momento de la partida puedes pulsar Start para entrar en el modo de pausa y acceder a la repetición de una jugada: sirve para ver tantas veces como quieras los últimos segundos jugados: a cámara lenta, a cámara rápida, hacia atrás, hacia adelante, pausa... Los mejores *replays* que se han visto en un videojuego.

CONTROLES

Los personajes de NBA Pro '98 ofrecen gran variedad de movimientos. Cada botón tiene una o dos funciones por defecto, dependiendo de si estás en posesión de la pelota o no. Sin embargo, también hay ciertas acrobacias que aprenderás a hacer con el tiempo y que no tienen un botón predeterminado. En función de la velocidad y la distancia de la canasta a la que te encuentres al lanzar, ejecutarás un tipo u otro de salto. Si por ejemplo avanzas corriendo hasta estar casi debajo de la canasta y mueves el stick hacia atrás justo en el momento en que pulsas B, tu jugador salta girando sobre sí mismo en el aire, machaca y se queda colgado del aro durante un instante, mientras el público se parte las cuerdas vocales vitoreándote con todas sus fuerzas. No obstante, debes tener en cuenta otras cosas además de tu maestría con el mando: el peso, la altura y la habilidad de tus deportistas condicionará sus respuestas ante un determinado movimiento. Los más espectaculares, sin duda, son los Lakers, aunque con la opción de «crear personajes» se pueden hacer auténticos hombres-pájaro.

C-izquierda Esquivar. Una pasada. Lo normal es que el personaje se pase la pelota de una mano a la otra por entre las piernas, aunque a veces lo hace por detrás. Aprende a combinarlo con otros movimientos y verás cómo los marcadores se ponen de tu parte.

C-arriba Bloquear. Poco útil.

C-derecha Cambiar de jugador. Importante pero impredecible. Sirve para dejar de controlar un personaje y utilizar otro. Lo malo es que nunca sabes quién será ese otro, y tardas unos segundos en localizarlo.

Z Sirve para correr, con o sin posesión de la pelota. Muy útil cuando aprendes a usarlo, aunque al principio sólo causa problemas.

B Lanzar a canasta (en posesión de la pelota) y taponar (sin ella). Siempre es mejor que A, pues casi nunca cometes falta.

A Pasar (si llevas la pelota) o robar (si no lo llevas). Intenta no usarlo para lo último, acabarás haciendo más personales de las que te puedes permitir.

C-abajo Driblar. Imprescindible a partir del primer cuarto, e impresionante en cualquier momento. Todas las maravillas de la captura de movimiento se ponen de manifiesto con este botón.

7 GRÁFICOS
El anti-aliasing apuñala por la espalda al juego y el público es un sprite gigante. Los jugadores son fantásticos.

6 SONIDO
Música estilo Space Jam, mucho eco, efectos que se echan de menos y público interactivo. Podría estar mejor.

8 TECNOLOGÍA
Los deportistas reales escaneados sobre polígonos, la captura de movimiento y la posibilidad de «crear» jugadores son excelentes.

9 DURABILIDAD
Ya sea para usuarios solitarios o acompañados, hay cartucho para rato. Adictivo como pocos.

VEREDICTO
Le faltan algunas cosas importantes para estar realmente a la altura del hardware de 64. La impecable animación y su durabilidad dan cuenta de la puntuación global.



NHL Breakaway

¿Hockey? ¿A este lado del Atlántico? ¡Anda, si además nos gusta!

Nuestra ingenuidad no tiene límites. Cuando conocimos *Wayne Gretzky's 3D Hockey* pensamos que ningún título de este género sería capaz de conquistar nuestros corazones. Y ahora míranos: comiendo los bocadillos de chistorra sin masticar para correr a los mandos de la N64 antes de que el director se la lleve a su despacho y cierre la puerta por dentro... ¿Seremos unos blandos? No. Después de las sobredosis de *Turok, Mace y GoldenEye* que nos hemos metido entre pecho y espalda nuestro carácter se ha endurecido. Lo que ocurre es que *NHL Breakaway* merece que nos atragantemos un par de veces.

Nhl Breakaway '98			
NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM			
Disponible	64M		1-4
	Controller Pak	Memoria cartucho	Rumble Pak
12.990			

De entrada, los personajes se mueven mediante captura de movimiento, como los de *NBA Pro '98*, aunque en este caso las caras de los personajes no son fotografías escaneadas de los deportistas reales. Sin embargo, hay algo en la animación de *NHL Breakaway* que no habíamos visto en ningún otro título de N64: captura de movimiento a tiempo no-real. Apenas empieces a jugar, advertirás que los personajes se mueven mucho más rápido de lo normal (lo que te resultará un poco desconcertante al principio), pero no hay por qué preocuparse: la cámara cenital y la alta resolución de los gráficos no dejarán que te despistes ni un sólo momento. Además, ¿sabes cuál es una de las cosas que encontrarás en el menú de opciones? ¡La posibilidad de regular la velocidad del juego! El abanico de opciones que ofrece *NHL* es superior a todo lo que hemos visto. Tienes a tu entera disposición todos los equipos de la temporada 1996-97 de la NHL, un montón de equipos internacionales y, por si no te parece suficiente, a los All Star de la liga americana. Sí, es verdad, a nosotros tampoco nos impresionan demasiado las licencias oficiales de hockey... pero no hemos terminado. Si bien es cierto que los personajes no exhiben las caras de los deportistas reales, sí que gozan de sus características: velocidad, peso, fuerza, resistencia... ¡y salud! Por si no lo sabes, el hockey es uno de los deportes más violentos que existen. Las peleas son algo de lo más frecuente en el hielo. De hecho, placar es una de las primeras cosas que debes aprender hacer: corre tan rápido como puedas y choca contra tus adversarios; esto causará graves lesiones al equipo contrario, estarán más débiles y perderán velocidad. Incluso puedes mandar a algún novato directo a la enfermería (siempre con cuidado de que el árbitro no te vea). El tiempo que lleva un deportista sobre el hielo y las contusiones sufridas afectan a su resistencia; deberás prestar la máxima atención a cada uno de los componentes de tu equipo para saber cuándo sacar a jugar a los mejores.

Y si piensas que puedes aguantar con una pandilla de lisiados hasta el final del partido porque todos se recuperarán milagrosamente al comenzar el próximo, te equivocas: los jugadores lesionados continuarán lesionados hasta que un médico especialista les atienda... y los médicos no trabajan gratis. Los puntos que ganas con cada partido se convierten en dinero que tendrás que administrar sabiamente si quieres ganar la ansiada Copa Stanley. Puedes emplear los puntos acumulados en curar a tus estrellas preferidas, escogiendo a un médico u otro según la cantidad que estés dispuesto a desembolsar (hasta tienes la posibilidad de seleccionar la



Los tiros a puerta son fantásticos...

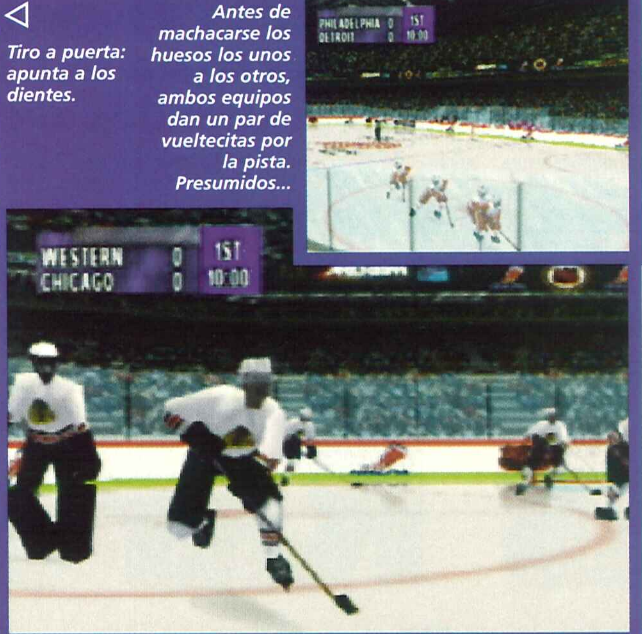
...y variados.

El equipo de Florida también tiene un himno, claro.



Tiro a puerta: apunta a los dientes.

Antes de machacarse los huesos los unos a los otros, ambos equipos dan un par de vueltecitas por la pista. Presumidos...



A veces te quedas tan absorto con la animación de los personajes que ni siquiera te das cuenta de que has perdido el palo.

'98

CREAR PERSONAJES
En el menú de opciones encontrarás un apartado llamado Create Player. Utilízalo para confeccionar a tus jugadores con todas las características ideales: peso máximo, mucha velocidad, una gran capacidad ofensiva, etc. También da buenos resultados crear jugadores completamente inútiles y meterlos en los equipos adversarios: cuando sales a jugar todo es mucho más fácil.



terapia que quieres que se les aplique); o puedes abandonarlos en la enfermería durante meses y destinar cantidades de dinero más modestas al fichaje de novatos con buenas estadísticas. También eres libre de contratar o despedir al entrenador: puedes tener hasta cuatro a la vez, cada uno con una especialidad (unos mejorarán las tácticas ofensivas de tu equipo, otros se centrarán especialmente en mejorar el rendimiento del portero, y los más violentos incluso les enseñarán a pelear...). No, no creas que cuando hay bronca todos los personajes son controlados por la CPU y los tuyos ganan o pierden aleatoriamente: ¡hay un modo de pelea! No es que ofrezca infinidad de golpes, claro (*NHL Breakaway* no es un *beat 'em up,* aunque a veces lo parezca), pero sí que puedes ejecutar unos cuantos distintos. Si atizas lo bastante fuerte a uno de tus adversarios, es posible que hasta le quites el palo o el casco. Por supuesto, sin este último los jugadores son mucho más vulnerables, así que, si alguno lo pierde... ¡no le dejes escapar! En cualquier caso, no olvides que las reglas valen para todos: si en uno de los choques cuerpo a cuerpo te quedas sin palo, basta con hacer que tu jugador pase sobre él para recogerlo; y si lo que has perdido es el casco... huye.

Una táctica muy efectiva son los «enganches»: si estás cerca de un contrario y pulsas C-arriba, tu jugador se pegará a él como una lapa, impidiéndole avanzar. Naturalmente, esa acción es ilegal, y si has elegido un árbitro un poco despierto apenas tardará unos segundos en verte. ¿No te lo hemos dicho? Pues sí, hasta los árbitros los seleccionas tú.
Los modos de juego nos parecen fantásticos: además del partido de Exhibición y el modo de Entrenamiento de todos los juegos deportivos, están los play off y el modo de Temporada. Estos últimos son muy similares: una serie de torneos con el esquema de la temporada 97-98 (aunque también puedes ordenar a tu gusto los enfrentamientos). Sin embargo, mientras el modo de play off consiste simplemente en jugar un partido tras otro, el de Temporada va mucho más allá: aquí no basta con demostrar tus habilidades sobre el hielo, sino también fuera de él. Debes configurar el equipo, cuidar de los jugadores, fichar nuevas estrellas o jóvenes promesas, facilitarles asistencia médica, asignarles un nuevo entrenador... ¡Hasta puedes dirigir un equipo sin participar como jugador, limitándote a ver los resultados en la pista como un espectador más!

Si por un momento eres capaz de olvidar que se trata de un título de hockey, la forma en que los jugadores ganan velocidad a medida que toman impulso, la posibilidad de patinar hacia atrás (de espaldas), la variedad de movimientos, las peleas y las brillantes opciones (capaces de convertir el juego en un auténtico programa de estrategia) te llevarán al límite. Los gráficos en alta resolución y la velocidad de la acción hacen de *NHL Beakaway '98* uno de los cartuchos más jugables de N64, y el modo de Temporada es mucho mejor que el de la versión para PlayStation (con una gama mucho más amplia de opciones). El primer *NHL* para N64 es un simulador de hockey en toda regla.

7 GRÁFICOS
El cartucho apenas hace uso del anti-aliasing, por lo que algunas veces se pixela un poco. Funciona mucho mejor a gran velocidad.

8 SONIDO
Los efectos son fantásticos, especialmente cuando un jugador choca contra otro a gran velocidad.

6 TECNOLOGÍA
Un cartucho estupendo, aunque está lejos de agotar las posibilidades de la N64.

9 DURABILIDAD
La amplia gama de opciones y modos de juego dan para largo, y el modo multijugador funciona muy bien.

VEREDICTO
Por brillante que sea, no nos podemos quitar de la cabeza que se trata de un título de hockey. Si eres capaz de olvidar ese pequeño detalle, todo lo demás nos encanta.

84%



Comienza el partido. El árbitro esperará hasta que termine el paseo narcisista de los equipos.



El portero del Chicago es infranqueable.

¡... te abre la puerta y todo!

Situada a muchos kilómetros de cualquier parte, en una granja adaptada a sus necesidades en las profundidades de la localidad inglesa de Warwickshire, la compañía Rare no necesita presentación. Sus juegos hablan por sí solos. Además, los chicos de Rare no conceden entrevistas. Al menos hasta ahora...

Más Rare de lo que imaginas

Rare: *GoldenEye 007*

Reunimos a los nueve miembros del equipo de GoldenEye para que nos descubrieran todos los secretos del mejor juego del mundo...

M64: ¿Cómo se vio envuelto Rare en el desarrollo de *GoldenEye*?
Rare: Bueno, creo que fue una especie de decisión conjunta entre Rare y Nintendo para llevar adelante la licencia, aunque, dicho sea de paso, fuimos nosotros los que «sugerimos» la idea a Nintendo. Encargarse de esta licencia fue una operación poco habitual en ellos.

M64: ¿Antes del desarrollo ya erais fans de la película?
Rare: Sí, pero a algunos nos gusta más *El mañana nunca muere*.

M64: ¿Y qué me decís de Pierce Brosnan? ¿Es el mejor Bond de la historia?
Rare: Está claro que sí, aunque Sean Connery también era muy bueno.

M64: ¿Decidisteis desde el principio que *GoldenEye* iba a ser un *shoot 'em up* en primera persona?
Rare: Teníamos otras ideas pero, al cabo de dos semanas, ya habíamos resuelto que sería un *shoot 'em up* en primera persona. Las otras propuestas nunca llegaron a buen puerto.

M64: Tenemos entendido que habéis comentado que *Quake* y *Virtua Cop* han ejercido una gran influencia en el juego.
Rare: Bueno, más que de *Quake*, seguimos la estela de *Doom*. Cuando habíamos codificado tres cuartas partes de *GoldenEye* y ya disponíamos una primera versión jugable, le echamos una ojeada a *Quake*, pero no nos impresionó lo suficiente para cambiar nuestro programa. Todos en el equipo somos jugadores compulsivos, pero coincidimos en que el concepto de *Quake* no tiene ningún tipo de durabilidad. Todo lo contrario de lo que debe ofrecer un juego de Bond, con el que la gente espera poder seguir disfrutando incluso mucho tiempo después de su lanzamiento. De hecho, estudiamos todos los *shoot 'em up* en primera persona. Cuando apareció *Turok* lo probamos y nos gustó, pero no encontramos nada lo suficientemente atractivo que inspira cambios en nuestro juego. Por lo tanto, acabamos siguiendo el planteamiento original de hacer *GoldenEye* a nuestra manera, sin tomar elementos de otros títulos ya existentes.

M64: Trabajar con una licencia de Bond, ¿supuso mucha presión?
Rare: Sí, era una gran responsabilidad, pero no nos hemos sentido abrumados en ningún momento. Creo que fue mucho más duro el hecho de que éste fuera nuestro primer juego.

M64: Así, ¿ningún miembro del equipo había participado antes en el desarrollo de un juego?
Rare: Ninguno, excepto Graeme y Grant, ya que ambos son músicos. Grant hizo *Donkey Kong Land* para Game Boy y Graeme *Blast Corps;* juntos también han trabajado en *Diddy Kong Racing* y *Killer Instinct*. Bueno, Martin también ha colaborado en la recreativa de *Killer Instinct*.



M64: Blimey, ¿qué tal la experiencia de componer la música siguiendo los parámetros de Bond?
Rare: Estuvo muy bien, aunque al cabo de un rato todos estábamos un poco hartos de la musiquita, pues se basa tan sólo en unos tres acordes, y la verdad, con eso no se puede hacer mucho. Aun así fue divertido, sobre todo para un juego como éste, en el que la música es tan importante.

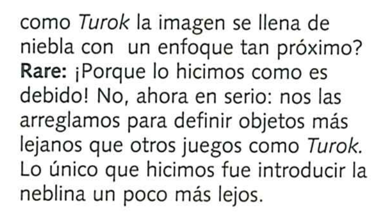
M64: Uno de los aspectos preferidos en la Redacción de **M64** es el zoom del rifle Sniper. ¿Cómo lo conseguisteis, cuando en juegos



Llegamos hasta Warwickshire en un coche de alquiler. Conducir por la izquierda es una experiencia curiosa. Todo fue bien si exceptuamos las cinco vueltas de campana que dimos tras salirnos de la calzada a 220 km/h en la circunvalación de Tamworth.

Los integrantes del equipo de GoldenEye. Rara vez se ven tantos ingleses juntos sonriendo. Se trata de una reacción alérgica al sol (que brillaba con luz cegadora en el momento de tomar esta foto) típicamente británica.





Martin Hollis, Mark Edmonds y, en primer plano, Dave Doak.

como *Turok* la imagen se llena de niebla con un enfoque tan próximo?
Rare: ¡Porque lo hicimos como es debido! No, ahora en serio: nos las arreglamos para definir objetos más lejanos que otros juegos como *Turok*. Lo único que hicimos fue introducir la neblina un poco más lejos.

M64: ¿Así de fácil?
Rare: Pues sí. No es necesario difuminarlo todo tan cerca. La máquina te permite dibujar las cosas a mayores distancias. Sólo es cuestión de proponérselo.

M64: La atención al detalle es fenomenal. Sobre todo nos encantan los agujeros que dejan las balas en las paredes y el hecho de que puedas disparar a los paneles de cristal y a las cámaras de seguridad. Estos aspectos, ¿los teníais pensados de antemano, o los añadisteis al final?
Rare: Resulta que cada uno de nosotros tenía una lista con las cosas que quería incluir en el juego y, por suerte, pudimos introducirlas casi todas. Lo más frustrante de los **shoot 'em up** en primera persona suele ser que, por mucho que dispares, los objetos del entorno nunca se ven afectados. Por eso, quisimos asegurarnos de dar un paso adelante al respecto y permitir que el jugador pudiera destrozar el escenario a su antojo.

M64: Es como una inmersión total.
Rare: Exacto. Cada detalle que puedes apreciar en el juego lo hace más creíble. Se acabó eso de correr por estancias que son como cajas de cartón. Curiosamente, no deja de sorprendernos cuán inmersos en el escenario afirman sentirse los jugadores, dado que no pudimos incluir en él todo lo que queríamos. Así que, por lo que respecta a nosotros, sólo se trata de una especie de inmersión a medias. Nos sentimos bastante «dentro» del juego, pero no del todo.

M64: ¿Cómo conseguisteis mantener un diseño de niveles tan auténtico?
Rare: Bueno, nos desplazamos a los estudios de la película unas seis o siete veces, y nos dieron libre acceso a todos los diseños, decorados, montajes y planos: sólo tuvimos que llevarnos la cámara y fotografiar todo lo que veíamos. Cuando volvimos a nuestro cubil, teníamos todo el material sobre *GoldenEye* que nos hacía falta. También teníamos los prototipos de los nuevos escenarios que estaban construyendo, por lo que pudimos basar nuestros planes en aquéllos. Tomamos los prototipos como punto de partida y a partir de ahí los niveles del juego fueron creciendo...

M64: Entonces, ¿cómo es que Bond no corre?
Rare: Sí que lo hace. Corre con el mando analógico. De hecho, corre todo el rato, pero no a un ritmo inverosímil. Si te fijas bien, verás que se desplaza a una velocidad realista. Cuando juegas con un título como *Doom*, con el que te mueves a una velocidad dos o tres veces superior a lo que sería normal, te pasas toda la partida corriendo, sin utilizar apenas las funciones que te permiten caminar. ¿Por qué ha de ser así? Nosotros queríamos que los movimientos del personaje fueran más creíbles.

M64: ¿Cuáles son vuestros niveles favoritos?
Rare: Control, porque es un nivel muy extenso en el que suceden muchas cosas. Y el segundo sería el del búnker. Quizás es aquí donde la Stealth saca a relucir todo su potencial. Si uno se empeña, puede pasárselo en 43 segundos.

M64: ¿Por qué elegisteis a Jaws y al Barón Samedi para los niveles secretos? ¿Tan sólo teníais acceso a algunos villanos de Bond?
Rare: No, no, teníamos carta blanca para introducir cualquier personaje de las películas de Bond, con la excepción de Jack Wade y, claro está, los Bond anteriores a Pierce Brosnan. Sólo se trataba de elegir a los villanos más interesantes. Pensamos que ningún juego está completo sin un doctor. Y además, también dependía de que tuviéramos fotografías del malvado en cuestión.

M64: ¿Es cierto que el modo para varios jugadores fue una opción que se incluyó a última hora?
Rare: Sí, en los últimos meses. El desarrollo del juego nos llevó dos años y medio, y la opción para varios jugadores se incorporó durante los seis meses finales. Pero que conste que teníamos pensado ponerla, no fue una decisión de última hora. Lo que pasa es que no encontramos el momento adecuado hasta el final.

M64: ¿Os preocupaba el hecho de tener a cuatro jugadores a la vez en pantalla? Porque hasta entonces no lo había intentado nadie.
Rare: Sí, pero nos preocupaba aún más que no fuera entretenido. Nos estábamos metiendo en terreno inexplorado, ya que hasta entonces todos los *shoot 'em up* para varios jugadores funcionaban conectados en red. No se trataba de tener que dividir la pantalla, sino de todo el material que queríamos incluir. Así que no paramos de probar y cambiar cosas hasta que nos pareció bien. Sin exagerar, pasamos cientos de horas jugando con los niveles para varios jugadores desde el modo para un jugador, descubriendo los aspectos que eran entretenidos y los que no lo eran. Y cuando dimos con lo que buscábamos, construimos algunos de los niveles especiales.

M64: ¿Por qué en algunos niveles, como el del búnker, pueden jugar tres jugadores y no cuatro?
Rare: Básicamente porque no fueron diseñados para varios jugadores. En su momento, analizamos todos los escenarios, jugamos en ellos y comprobamos que pudieran funcionar a una velocidad aceptable. Algunos de los niveles que no hemos incluido eran interesantes, pero no podían soportar toda la acción. El nivel de la Presa era muy divertido para varios jugadores. Lo probamos varias veces, pero al final resultó ser demasiado lento.





Duncan Botwood y Stephen Ellis cuando les preguntamos acerca de su próximo proyecto.



M64: ¿Le preocupaba a Nintendo que *GoldenEye* fuera demasiado violento?
Rare: Sí, tenían sus dudas, pero no tuvimos que comprometernos a nada. Al final, nosotros nos sentimos satisfechos y ellos también. Y aún se pusieron más contentos cuando lo clasificaron como juego apto para adolescentes.

M64: ¿Qué tal se trabaja con Nintendo?
Rare: Bueno, con un poco de suerte, quizás les baste con echar un vistazo a una versión cada seis meses. Hacia el final, una vez se ha llegado al control de calidad, nos llaman cada día. Y luego les enviamos el juego completo para que lo prueben.

M64: ¿Cuánto tardasteis en desarrollar todo el proyecto?
Rare: Mucho tiempo. Dos años y medio.
M64: ¿Todavía jugáis con él en la oficina?
Rare: Los del equipo de *Banjo-Kazooie* juegan cada día a la hora de la comida.

M64: Ya os habréis dado cuenta de que habéis creado un título excepcional pero, ¿esperabais que *GoldenEye* provocara semejantes reacciones?
Rare: No sabíamos que era excepcional. Como ya hemos dicho, nuestra lista de deseos era mucho más larga, así que, aunque el juego tenía buena pinta, pensábamos que se nos habían quedado muchas cosas en el tintero. Podría haber pasado cualquier cosa: que pasara desapercibido o que fuera muy bien. No teníamos muy claro si Bond atraería a todo el mundo. Al final se ha demostrado que sí. Obviamente, no sentimos lo mismo que alguien que acabe de comprarlo, ya que nosotros lo hemos creado desde el principio. Por suerte, corrió de boca en boca que el cartucho valía la pena. Mucha gente se interesó por el juego a partir de lo que un amigo les había explicado. Para nosotros fue genial el primer informe que obtuvimos de los *testers* estadounidenses: les enviamos el juego hacia el final de proceso y, por sus comentarios, todos parecían estar encantados. A partir de ahí empezamos a pensar que habíamos hecho algo bueno.

M64: Mirando atrás, ¿cambiaríais o añadiríais algo?
Rare: No, no nos arrepentimos de nada. Bueno, el tanque habría estado muy bien en el modo para varios jugadores. Quizá podríamos haber dispuesto más luces u otras cosillas, pero, en términos generales, estamos muy satisfechos. Por lo que parece, están apareciendo reportajes de 10 páginas repletos de fallitos de *GoldenEye,* aunque en su mayoría no son descuidos, sino cosas que puedes hacer en el juego. Es una cuestión de interactividad.

Rare: Rare

El cuartel general de Rare, más que la sede de una compañía de desarrollo parece el recóndito centro logístico de los Servicios Secretos de Su Majestad.

M64: No podríais haber encontrado un sitio que concordara más con vuestro nombre, Rare (raro). No es muy fácil de encontrar, ¿no creéis?
Rare: No, no es fácil dar con él . Pero al cabo de un rato, cuando llegas, te das cuenta de que todo es muy normal. Está muy bien eso de encontrarse en mitad de ninguna parte, es un enclave ideal para el desarrollo de juegos. Y, además, es estupendo trabajar para esta compañía. No hay otra en el mundo en la que se trabaje mejor.

M64: Y en los últimos 4 o 5 años habéis iniciado un despegue espectacular. ¿Alguno de vosotros tenía idea de cómo era la compañía para la que iba a empezar a trabajar?
Rare: Eso depende de a quién le preguntes. Todos llegamos aquí en distintas etapas de la historia de Rare. Hace cinco años, *Donkey Kong Country* se hallaba en la mitad de su desarrollo. En ese momento no se la consideraba una empresa puntera. Algunos de nosotros éramos peces gordos en el entorno Spectrum, y todos sabíamos algo de Ultimate, pero incluso cuando se acabó *Donkey Kong Country,* Rare todavía no se había consolidado como compañía de primera línea. No éramos muy conscientes de lo que se hacía aquí, pero conocíamos la trayectoria de la marca, así que no tuvimos ningún problema en incorporarnos.



Rare: Equipo GoldenEye Proyecto 2

¿Cuál será el próximo proyecto de estos chicos con tanto talento que han creado GoldenEye? ¿Otro juego de Bond? ¿Un título original? Veamos...

M64: ¿Podéis decirnos cuál va a ser vuestro próximo proyecto?
Rare: No

M64: ¿Nada de nada?
Rare: No

M64: ¿Ni siquiera un poquito?
Rare: No.

M64: Está bien. Así que nada ¿no?
Rare: No.

M64: Estupendo, gracias.



Tenemos la certeza de que *El Mañana Nunca Muere* no aparecerá, ya que MGM Interactive (el departamento de entretenimiento de reciente creación de la multinacional cinematográfica) ha concedido la licencia a Black Ops, empresa de desarrollo para PlayStation.
Por lo tanto, Rare no se hará cargo de un juego de Bond. ¿O quizá sí? Tenemos que admitir que no estamos muy enterados de los entresijos legales del tema, pero no parece muy probable que los de Rare puedan seguir con la serie. Lo que sí sabemos es que el equipo de *GoldenEye* está utilizando el mismo motor para su próximo proyecto y que, el pasado febrero, Howard Lincoln, un jefazo de Nintendo América, insinuó que Rare está creando su propio personaje y nuevos niveles que aprovecharán el estupendo motor de *GoldenEye*. Manténte al loro. Igual dentro de dos años y medio...

¿PROBLEMAS? 64 AL RESCATE

Un mes más nos hallábamos ante el gran dilema: «¿nos pasamos la noche en vela a la búsqueda de los mejores trucos y tácticas, o nos vamos de marcha?» Íbamos directos hacia la puerta de la calle para pedirle consejo al portero de una disco estupenda, cuando oímos al dire quitando el seguro de su Colt 45. Entonces, dimos media vuelta y le dijimos sonrientes: «¡Qué diantre, nos quedamos!».

Diddy Kong Racing

ACELERADORES 1





Hay dos potencias de velocidad de salida: lila (débil) y azul (fuerte). Espera a que aparezca «Get ready» (preparado) y pisa el acelerador justo antes del «Go». Si lo calculas bien, saldrás disparado de la línea de salida con uno de estos dos turbos. Si lo haces mal, tendrás que acelerar a la manera tradicional.

ACELERADORES 2

Si pasas por encima de un turbo (o a través de ellos, ya que en las carreras con avión tienen forma de aro), conseguirás un buen acelerón. Sin embargo, hay diversos «grados de velocidad». El impulso durará más si al pasar sobre el turbo no pisas el acelerador (aceleración mayor = luz de cola verde, aceleración menor = luz de cola lila). Para sacarle el máximo rendimiento es mejor que te acostumbres a soltar el acelerador cada vez que veas uno, y no vuelvas a pasar por otro hasta que el humo verde de cola pase a ser humo normal de nuevo.



CÓMO TOMAR CURVAS

Tres vehículos. Diferente conducción. Lee y aprende...

CURVAS CON UN KART

Pisa levemente el freno en las curvas para conseguir un giro más cerrado. Para superar una curva demasiado cerrada (que te frenará considerablemente) mantén pulsado el botón lateral del lado de la curva y bombea el freno. En ambos casos, el acelerador tiene que estar pisado a fondo.



CURVAS CON UN HOVERCRAFT

Si quieres salir airoso no te puedes permitir ningún fallo. Si tomas la curva demasiado cerrada, darás con tus huesos en el suelo. Lo que debes hacer es dar pequeños giros acompañados de rápidas pulsaciones del botón lateral.

CURVAS CON UN AVIÓN

Si mantienes pulsado el botón lateral podrás ladearte y conseguir giros más cerrados. Para las curvas más cerradas utiliza la misma técnica que con el kart (lateral, acelerador y freno). Pulsando dos veces seguidas un botón lateral puedes hacer giros o *loopings* (dependiendo de la posición del mando analógico).







PERSONAJES SECRETOS

Drumstick: Sí, es un pavo. Para dar con Drumstick, ve al estanque de isla aventura. Encontrarás varias ranas, entre las cuales verás a una que luce una extraña cresta. Por muy cruel y desalmado que te parezca, pasa con tu vehículo por encima y, ¡SORPRESA!, aparecerá Drumstick (el malvado Wizpig lo había transformado en rana). Se trata de uno de los personajes más rápidos, aunque debido a su tamaño es difícil de manejar (sobre todo en las curvas más cerradas).

TT: Es un despertador gigante. TT es súper rápido (aunque al principio parece poco maniobrable) y el mejor de los personajes secretos. Lástima que conseguirlo sea tan difícil: debes superar los tiempos de clasificación de todas las pistas en el modo Time Trial y, después, ganar a tu propio fantasma y al fantasma TT también en todas las carreras (20 circuitos). Por imposible que parezca, merece la pena intentarlo. TT es perfecto para conseguir la victoria en Aventura 2.





AL RESCATE

CÓMO...
asegurarse la victoria en el modo multijugador
GOLDENEYE'S

GoldenEye es un cartucho fantástico. Sus 18 niveles (más dos secretos) son radicalmente distintos, todos estupendos y con multitud de secretos por descubrir. Sin embargo, llega un momento en el que te has pasado el juego en los tres niveles de dificultad, y el modo para un jugador se te queda pequeño (aunque ese momento tarde en llegar). ¿Es la hora de mandar al señor Bond a acumular polvo en cualquier estantería? ¡Ni mucho menos, ahora viene lo mejor! El modo para varios jugadores no tiene nada que envidiar al normal. Aquí no sólo cuentan las habilidades que hayas aprendido a lo largo de los 20 niveles: hay un montón de trucos adicionales que debes aprender si quieres ser el mejor. Así que sigue leyendo...



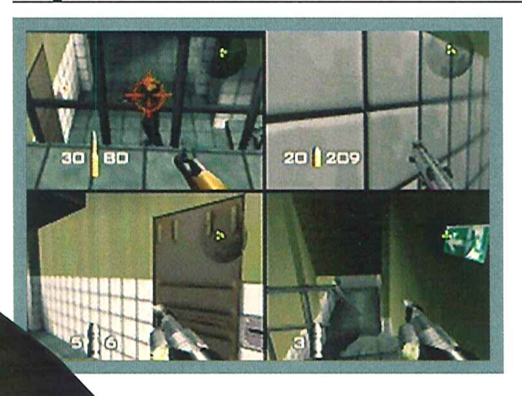
TRUCOS GENERALES

Personajes



A pesar de lo que dijimos en cierta ocasión, hay más diferencia entre los personajes de lo que parece a simple vista. Por supuesto, en primer lugar están sus estaturas. Es lo primero que debes tener en cuenta a la hora de seleccionar un personaje. Por ejemplo, a Jaws le cuesta ver a través de las puertas, mientras que Oddjob no ve nada en absoluto. Por otro lado, Jaws tiene que utilizar el modo francotirador para acertar a un personaje pequeño, en tanto que a Oddjob o al Piloto de Helicóptero no les hace falta. En segundo lugar, hay una pequeña diferencia en la velocidad que es capaz de alcanzar cada uno, algo bastante importante cuando huyes de un enemigo o lo estás persiguiendo. Los personajes como Jaws son más rápidos gracias a la longitud de su zancada. Y por último, el color del atuendo de tu personaje es el tercer elemento a tener en cuenta. Un científico, por ejemplo, es un blanco perfecto en el templo, pero pasa desapercibido si se sitúa contra los muros blancos del búnker; Boris, sin embargo, será ideal para el templo y demasiado visible en el resto de los escenarios. Bond es el único que da buenos resultados en todas las pantallas.

Apuntar



Lo primero que hay que recordar es que en todo momento puedes hacer uso de tu punto de mira. Aunque para objetivos a larga distancia es preferible dejar que tu personaje apunte solo, si tu enemigo se encuentra tan lejos que ni siquiera te ha visto, lo mejor es pasar desapercibido hasta el último momento: selecciona tu arma más potente y utiliza el punto de mira (aconsejamos el lanzamisiles). Después de disparar, toma cualquier tipo de ametralladora y abre fuego (sin punto de mira) a través del humo de tu explosión. Si te apresuras a hacerlo, es seguro que tu adversario recibirá algún impacto extra. También puedes colocarte junto a las ventanas, los paneles de cristal o los agujeros en el suelo que dan a pisos inferiores, y esperar a que pase algún incauto...

Recargar

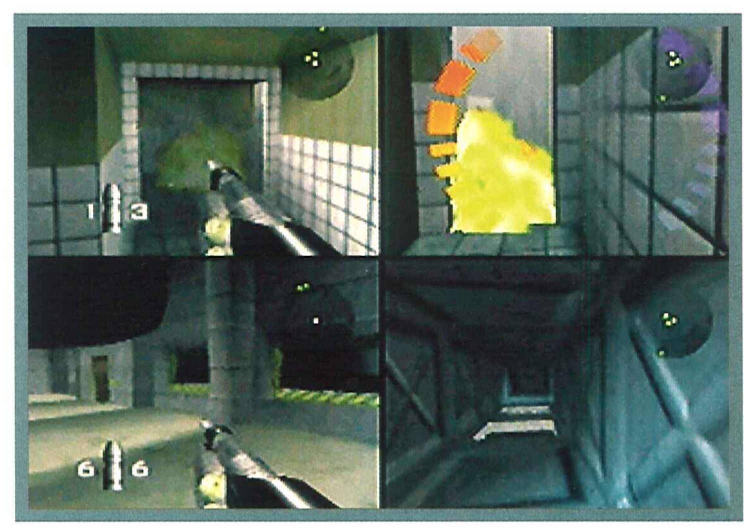
Una tarea muy sencilla. Pulsa B (cuando no estés junto a una puerta) siempre que no haya un enemigo cerca. Si tienes que recargar durante un tiroteo, no pares de moverte. Intenta que ningún enemigo te sorprenda con el cargador a medias. En el nivel de dificultad Licencia para Matar, pararse a recargar en el momento equivocado te puede costar la vida.

Hurtos Sacrílegos

No está de más recordar que, cuando alguien muere, todos sus «juguetes» se quedan ahí para quien los quiera. Sólo tienes que pasar sobre el cuerpo y recogerlos. No obstante, ten cuidado con las minas y las granadas sin anilla (siempre hay algún graciosillo que pretende ganar después de muerto, como el Cid).

Puertas

Las puertas juegan un papel primordial en el modo deathmatch. Lo malo es que ralentizan mucho tu marcha cuando huyes y son un poco frustrantes cuando eres tú el perseguidor. Para evitarte malos ratos en tus escapadas, puedes hacer varias cosas: cerrarlas pulsando B cuando pases (siempre que estén abiertas al llegar), o colocar minas de explosión retardada y salir pitando, un método muy socorrido pero difícil de calcular. La técnica de huida que más nos gusta es la siguiente: se abren dos puertas a la vez y se cierra aquella por la que sales; de esta forma tu perseguidor continuará por la que vea abierta, pensando que acabas de pasar y no la has cerrado. Para cuando caiga en cuenta de su error mediante el radar ya estarás muy lejos (alterna esta técnica con la de no cerrar ninguna puerta, pues hacer siempre lo mismo te delataría). ¡Ah! Y recuerda que la onda expansiva de granadas y misiles atraviesa cualquier puerta. En cuanto a las tácticas de persecución, sólo hay una: usa el radar.

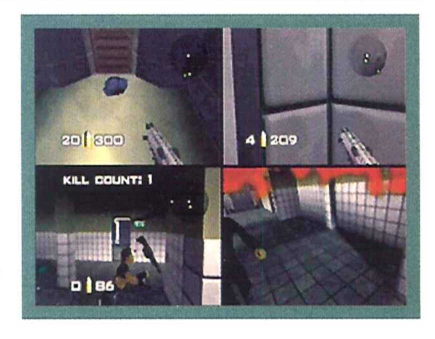


Ante un ataque



A veces, cuando acabas de morir y continúas, apareces justo al lado de alguien que va armado. Como aún no tienes con qué defenderte, tu acto reflejo será huir. No lo hagas. Cuanto más te alejes, más fácil le resultará a tu enemigo acribillarte. Vete de cabeza a por él (o ella) y maréale un poco. Cuando no sepa ni dónde está él mismo será el momento idóneo para escapar. Por supuesto, si le encajas antes un buen golpe de Karate, mejor que mejor.

Arsenal



Cuando empiezas una partida no dispones de armas. Intenta alejarte cuanto puedas de tus enemigos y hazte con todas las que encuentres (nunca puedes saber cuáles llevan tus enemigos). Memoriza la localización de cada aparato en tu arsenal, de forma que puedas acceder directamente a la que necesites pulsando A el número exacto de veces. Y claro, una caja de munición siempre está cerca de su arma correspondiente.



GO! GO!

ARMAS

La otra clave para tener éxito en el deathmatch de GoldenEye es el dominio de las armas. Muchas de ellas ya las conocerás del modo para un jugador, pero seguro que más de una ni la has llegado a utilizar. Por lo tanto, aquí pasamos revista a todas, e incluimos el número de disparos a la cabeza o al cuerpo que se requiere de cada una para matar a alguien. Muchos inocentes han dado su vida para hacerte llegar esta información...

MANOTAZO/PUÑETAZO



Golpes Cabeza: 16
Golpes Cuerpo: 16
Resumiendo: Una arma efectiva para los personajes pequeños, a falta de otras alternativas; a los más altos, en cambio, les costará dirigir los golpes hacia abajo. Las manos, como mejor están es sujetando un lanzamisiles.

DD44 DOSTOVOI



Tiros Cabeza: 2
Tiros Cuerpo: 4
Resumiendo: Arma similar al PPK pero más poderosa para los disparos a cualquier distancia. Tiempo de recarga medio. La mejor pistola disponible.

PHANTOM



Tiros Cabeza: 2
Tiros Cuerpo: 4
Resumiendo: Rápida y certera. Su único defecto es que consume rápidamente el cargador.

MAGNUM



Tiros Cabeza: 1
Tiros Cuerpo: 1
Resumiendo: Es de manejo similar al de la DD44 y la PPK, aunque carece de precisión. En manos diestras tiene un poder devastador.

LANZAGRANADAS



Tiros Cabeza: 1
Tiros Cuerpo: 1
Resumiendo: Es mejor que el lanzamisiles en todos los sentidos. Más poderoso, más rápido de recargar y con recámara más amplia.

WALTHER PPK



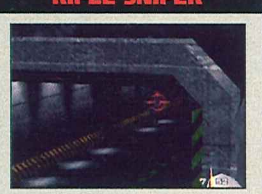
Tiros Cabeza: 2
Tiros Cuerpo: 5
Resumiendo: Le falta rapidez al disparar y recarga despacio, pero da buenos resultados a larga distancia. Más poderosa de lo que parece.

ESCOPETA AUTOMÁTICA



Tiros Cabeza: 2
Tiros Cuerpo: 2
Resumiendo: Una escopeta muy poderosa y de una gran efectividad. El tiempo de recarga se hace eterno, pero si evitas desperdiciar balas es un arma perfecta.

RIFLE SNIPER



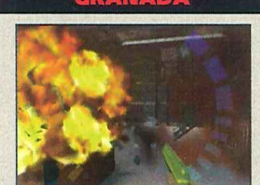
Tiros Cabeza: 2
Tiros Cuerpo: 4
Resumiendo: Está muy bien si no tienes otra cosa y te sobra tiempo (algo poco probable en el modo multijugador).

LÁSER MOONRAKER



Tiros Cabeza: 1
Tiros Cuerpo: 2
Resumiendo: No tiene tiempo de carga, dispone de munición ilimitada y es muy potente a cualquier distancia. Sin embargo, en el modo Licencia para Matar su escasa velocidad de disparo puede llevarte a la desesperación.

GRANADA



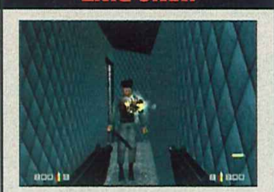
Tiros Cabeza: 1
Tiros Cuerpo: 1
Resumiendo: Úsalas en pasillos y patios interiores. Volar por los aires a tus amigos es toda una experiencia, aunque resulta casi imposible calcular el tiempo que tardan en explotar.

KFV SOVIET



Tiros Cabeza: 2
Tiros Cuerpo: 4
Resumiendo: Una de las mejores armas de que dispones. Rápida y precisa. De manejo un tanto complicado, pero muy útil en cualquier situación.

ZMG 9MM



Tiros Cabeza: 2
Tiros Cuerpo: 4
Resumiendo: El ZMG 9mm es una de las mejores automáticas. Gran precisión, enorme velocidad de reacción y muy rápida de recargar. Un aparato excepcional.

RIFLE DE ASALTO AR33



Tiros Cabeza: 2
Tiros Cuerpo: 3
Resumiendo: Dispara rápido y tarda poco en cargar. Precisa en el modo francotirador, si tienes tiempo de comprobarlo.

PISTOLA DE ORO



Tiros Cabeza: 1
Tiros Cuerpo: 1
Resumiendo: Mata a cualquiera de un único disparo. No es rápida ni en la carga ni en la repetición de disparos (algo poco importante, siendo tan letal). Intenta mantener fresca en la memoria su localización.

MINAS



Tiros Cabeza: 1
Tiros Cuerpo: 1
Resumiendo: [1] Por tiempo. Déjalas caer si te persiguen o lánzalas desde lo alto. La detonación es rápida. [2] Control remoto. Utiliza el reloj para hacerlas explotar o los botones A y B a la vez. Puedes detonar varias al mismo tiempo. [3] Proximidad. Las mejores. Cualquiera que se acerque saltará por los aires (incluyendo a quien la ha puesto, si no se aleja).

KLOBB



Tiros Cabeza: 4
Tiros Cuerpo: 9
Resumiendo: Una recámara limitada y poco potente. Sin embargo, la velocidad de disparo viene muy bien para distancias cortas y persecuciones. Lenta en recargar.

DSK DEUSTCHE



Tiros Cabeza: 2
Tiros Cuerpo: 4
Resumiendo: Rápida, devastadora y con silenciador. Corto tiempo de carga. Tan poderosa y aconsejable como la ZMG.

RC-P90



Tiros Cabeza: 2
Tiros Cuerpo: 3
Resumiendo: Devora la munición, pero es muy precisa y tarda poco en recargarse. Es el arma más rápida. Excelente para cualquier distancia. El juguete definitivo.

ROCKET LAUNCHER



Tiros Cabeza: 1
Tiros Cuerpo: 1
Resumiendo: Carece de precisión, pero la explosión resultante extermina todo rastro de vida en varios metros a la redonda.

CULATA RIFLE SNIPER

Golpes Cabeza: 18
Golpes Cuerpo: 18
Resumiendo: No la utilices nunca. Es menos efectiva que el tortazo.

LANZAMIENTO DE CUCHILLOS

Golpes Cabeza: 1
Golpes Cuerpo: 2
Resumiendo: Muy poco preciso y difícil de dominar, aunque efectivo si tienes puntería.

LOS NIVELES

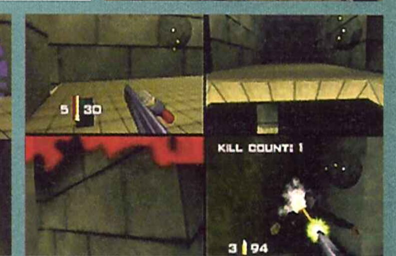
Los niveles de GoldenEye son tantos y tan grandes que es imprescindible conocerlos mínimamente antes de jugar en el deathmatch. Una buena forma de hacerlo es visitarlos en el modo para un jugador: memoriza las zonas más complicadas para hacer después que tus enemigos te persigan a tu propio terreno; estudia las puertas secretas; fíjate en dónde están los mejores ítems... Y si todo eso no es suficiente, siempre puedes echar un vistazo a Magazine 64.

Temple

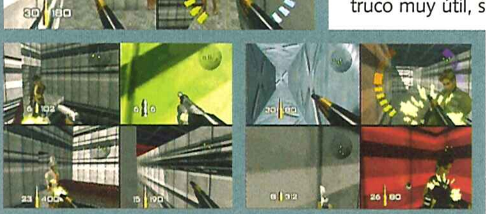
La zona central es el sitio más adecuado para colocar minas (especialmente las de proximidad), ya que todos los jugadores pasan por allí de vez en cuando. Además, hay un gran agujero en medio del piso superior desde el que puedes disparar a quienes pasen por abajo (pero vigila tu espalda, ya que puede que alguien piense lo mismo y te encuentre allí). Las mejores armas están en la sala principal. Cruzando una de las puertas del medio en la zona central del fondo y girando a la derecha encontrarás un chaleco antibalas.







Complex



Está compuesto por varios niveles, así que hay diversos sectores elevados en los que apostarse ideales para usar el modo francotirador. Puedes desplazarte por los conductos del aire acondicionado, que permiten huir sin dejar un rastro de puertas abiertas tras de ti. Las mejores armas están en las áreas amarilla y azul del medio. Un truco muy útil, si conoces la pantalla, es fijarse en el color del escenario en las pantallas de tus enemigos: podrás saber con relativa exactitud dónde está cada uno y atacarles por sorpresa.

Caves

No es uno de los escenarios más duros del modo multijugador, pero resulta muy fácil perderse. Para evitarlo, quédate en la parte superior de una zona y no te vayas de allí. Deja que sean tus rivales quienes se acerquen. La munición escasea en este nivel, por lo que es mejor hacerse con un arma respetable y un chaleco antibalas antes de aventurarse por el resto de la pantalla. Esto te permitirá avanzar sin temor a los impactos enemigos, gastando sólo las balas precisas. Cuidado con las minas enemigas, pues son difíciles de ver, y utiliza las zonas más oscuras del escenario para pasar desapercibido.



Library (Estanterías y sótano)

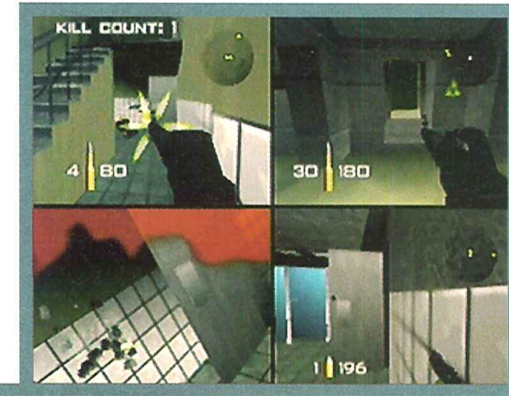
Se trata de una de las pocas pantallas con tres armas pesadas (y la Golden Gun en el piso superior, más allá del chaleco antibalas). Debes evitar la sala central, ya que puedes ser un blanco fácil desde el piso de arriba. En el sótano, intenta permanecer en los pasillos, sin pasar más tiempo del estrictamente necesario en las habitaciones con columnas. Tus balas son capaces de atravesar las pasarelas del piso superior, permitiéndote disparar a tus adversarios, que ignorarán de dónde procede el ataque.





Facility

Se compone por dos sectores, separados por puertas de seguridad de apertura a distancia. Tendrás que aprovechar las situaciones en que tus enemigos estén luchando entre sí para acceder al sector donde están las mejores armas y el chaleco antibalas. De esta forma tendrás asegurada la victoria, aunque estarás perdido si no conoces el nivel. A veces, cuando te matan una vez, reapareces en el respiradero del piso superior. Si es así, más te vale salir pitando: una granada enemiga en un lugar como ese resultaría fatal para tu salud. ¡Ah!, la mejor arma del juego está en algún lugar de esta pantalla. Búscala.



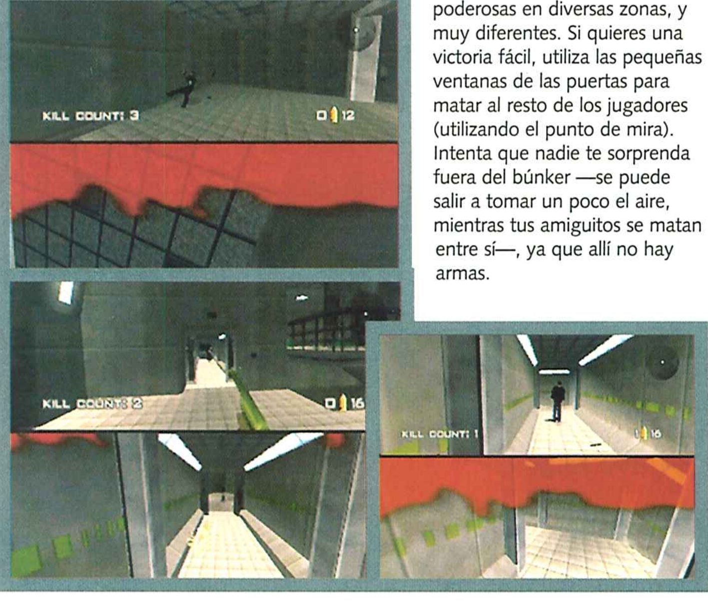






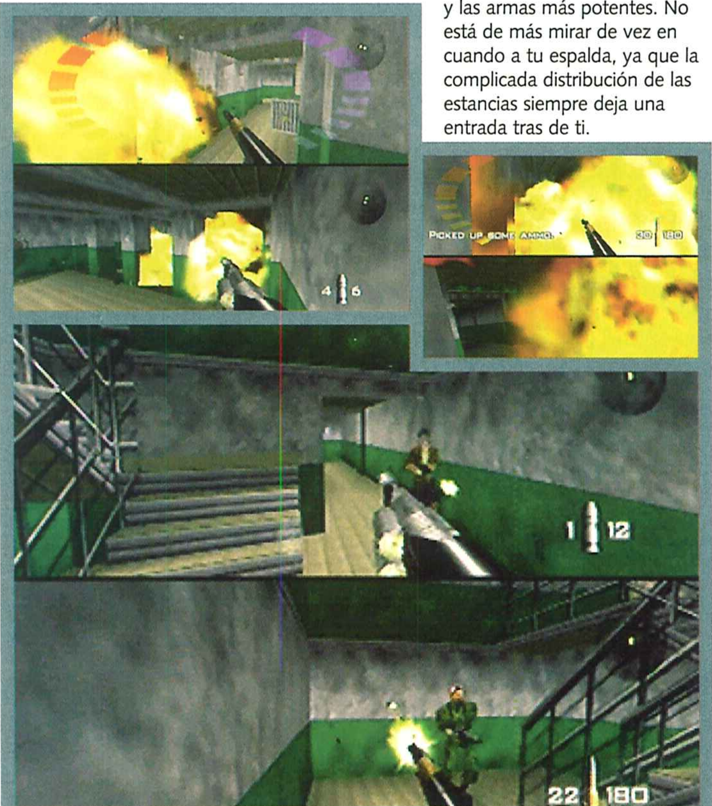
Bunker

Un nivel fantástico, pero también requiere cierto conocimiento previo de su distribución para sacarle el máximo partido. Recuerda las localizaciones de los chalecos (uno está en la zona de las ametralladoras automáticas del modo para un jugador). Hay armas muy poderosas en diversas zonas, y muy diferentes. Si quieres una victoria fácil, utiliza las pequeñas ventanas de las puertas para matar al resto de los jugadores (utilizando el punto de mira). Intenta que nadie te sorprenda fuera del búnker —se puede salir a tomar un poco el aire, mientras tus amiguitos se matan entre sí—, ya que allí no hay armas.



Archives

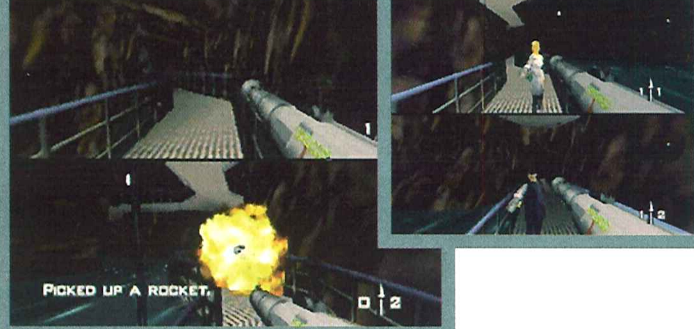
Al principio parece una pantalla bastante pequeña, pero en realidad es una de las más amplias. Está repleta de lugares estratégicos, ideales para usar un lanzagranadas. Hay dos pasajes secretos: uno al final, cruzando la puerta embaldosada, y otro en la celda. El primero contiene la mejor arma del juego, y el último algunos chalecos. Si estás desesperado por mantener a raya a tus enemigos, intenta parapetarte abajo, donde se encuentran el chaleco y las armas más potentes. No está de más mirar de vez en cuando a tu espalda, ya que la complicada distribución de las estancias siempre deja una entrada tras de ti.



Caverns

Es una pantalla enorme y por eso resulta casi imposible no perderse. Manténte siempre en las zonas con pasarelas, especialmente en las de abajo (donde se encuentran las mejores armas y el chaleco). Si te aventuras más allá de los pasillos, que no sea en lugares muy amplios. En estos abundan las puertas, y es fácil acabar en medio de desagradables fuegos cruzados. Las entradas de este nivel tienen un pequeño tramo de pared a ambos lados. Puedes apostarte junto a una y esperar a un adversario para sorprenderlo gratamente.





Aztec

Sólo puedes acceder a este nivel cuando has completado todo el juego. Se trata de una perfecta combinación de escaleras, espacios abiertos y pasillos claustrofóbicos. Si no has tenido la oportunidad de conocer esta pantalla en el modo para un jugador, ahora es un buen momento para echarle un vistazo. Lo más aconsejable para este nivel es utilizar armas que dispongan de zoom, ya que te permitirán ver a tus rivales tras las rejillas. En realidad, no se diferencia demasiado de Temple.







A PARTIR DEL 1 DE ABRIL

Solicítela en su quiosco habitual



ESTE MES:

El Teckel - El Bearded Collie - El Cairn Terrier
El Gos D'Atura Català - Belleza y Peluquería - Verdadero o Falso
Salud - Agility - Nuestro Reportaje: Perros de escombros
Exposiciones y Monográficas

CÓMO...

CLASIFICARSE PARA LA COPA DEL MUNDO (MÁS VALE TARDE QUE NUNCA)

FIFA: RM 98

En este número te ofrecemos una ambiciosa guía para que nada ni nadie te cuele un solo gol. El Mundial de Francia empieza en junio. El *stage* y la concentración empiezan... ¡YA!

Uno de los triunfadores de las listas de ventas merece una guía especial

PRECEDENTES EN 64 *FIFA: RM 98* obtuvo un 93% en nuestro análisis del primer número

EL CAMPO DE ENTRENAMIENTO: CONTROL

Comparado con *ISS64*, el sistema de control de FIFA: RM 98 es de lo más sencillo. O, por lo menos, no te obliga a aprender tantos movimientos para desenvolverte con soltura. Sin embargo, como el sistema no es tan complicado ni tan fluido, tienes que trabajarte mucho lo que te dan. Y esto es lo que te dan...

Stick Analógico

Lo más obvio que se puede decir del fantástico stick Nintendo es que ¡te ayuda a mover a tus jugadores! Fuera bromas: lo necesitas para mantener el juego de equipo. Por ejemplo, cuando tu equipo ataca — y al contrario que *ISS64* — no basta con apretar el botón A para pasar el balón a tu jugador más cercano. En vez de eso, tienes que seleccionar un jugador con el stick analógico (orientándolo en la dirección adecuada) antes de pasar la pelota. Es un proceso que parece incómodo (de hecho lo es). Sin embargo, persevera y pronto serás un maestro.



La cara y la cruz de FIFA '98. Puedes correr con la pelota todo lo que te apetezca, pero acuérdate de dirigir bien tus pases.

Botón A

Además de ser tu botón de pase, A también te permite cambiar de jugador. Y ésta es una de las partes fundamentales del juego, dado que *FIFA: RM 98* no lo hace automáticamente, como la mayoría. Afortunadamente, el procesador siempre manda a uno de tus hombres hacia la pelota, dondequiera que ésta caiga, o sea que no es tan difícil como puede parecer en un principio seleccionar un jugador manualmente.

Si te penalizan a menudo por faltas que crees no haber cometido, es muy probable que sea porque no cambias de jugador lo bastante rápido y el personaje que tienes activado no está involucrado directamente en la jugada en curso. Por ejemplo, tú piensas que estás haciendo una entrada al delantero contrario cuando en realidad tu jugador activo se halla en el otro extremo del campo y por lo tanto todos sus movimientos son ridículamente inútiles.También puedes combinar el botón A con el stick analógico para golpear la pelota con la cabeza. Cuando el esférico te llegue, simplemente tienes que mantener apretado A y mover el stick. Del mismo modo podrás interceptar un pase elevado.



«¿Tarjeta roja? ¿Pero a ti qué te pica?»



Pulsa A para poner el pie cuando estés defendiendo. Funciona, seguro.

Botón B

El botón B desempeña, probablemente, las dos funciones más importantes de todo el juego. Cuando atacas, es el botón de disparo. Cuando defiendes, el botón de entradas suaves.
Disparar consiste en algo tan sencillo como dirigir el stick analógico hacia la portería y mantener pulsado B. Para ser francos, hemos de reconocer que marcar gol en *FIFA: RM 98* es un poco como una lotería. Hay veces en que los esfuerzos más denodados resultan estériles en el último minuto. Pese a



todo, no hay que desfallecer: con una buena conjunción del stick y el botón B —recuerda que primero hay que dirigir el stick y luego disparar— tus resultados serán de escándalo.
A las entradas suaves les falta convicción, aunque son aconsejables dentro del área de penalti, sobre todo



cuando los jugadores contrarios vengan hacia ti. Esta maniobra es bastante más fácil de ejecutar que en *ISS 64*. Es decir, que la mayoría del tiempo te las arreglarás sin tener que recurrir a entradas a ras de suelo con riesgo de que te saquen una tarjeta roja.

De todos modos, siempre hay delanteros más hábiles y rápidos contra los que no te queda otro remedio que oponer una arriesgadísima plancha si no quieres impedir que marquen.

EN FORMA
Muchas explicaciones, pero ¿cuáles son los equipos a tener en cuenta? Paciencia, aquí los tienes:
España: Atlético de Madrid, Barcelona y Real Madrid.
Italia: Milán, Inter de Milán, Juventus y Parma.
Holanda: Ajax y PSV Eindhoven.
Francia: París St. Germain, Marsella y Mónaco.
Inglaterra: Manchester United, Liverpool, Arsenal y Newcastle.
Escocia: Glasgow Rangers y Celtic.
Norteamérica: Dallas, New York, Vancouver.
Alemania: Bayern de Munich, Borussia Dortmund y Werder Bremen.
Suecia: Goteborg y Trellenborg.
Brasil: Flamingo, International y Santos.
Malasia: Brunei y Lumpur.





GO! GO!



C-abajo

Las entradas a ras de suelo son la principal utilidad de C-abajo. El mejor modo de hacerlo es ponerte a la altura de tu oponente (o justo delante) porque, aunque el arbitro es más indulgente que el de *ISS 64*, difícilmente podrás escapar indemne si haces una entrada por detrás. Cuando domines la técnica, pocas veces volverás a un marcaje suave. Es mucho más efectivo abortar las jugadas del contrario por la vía expeditiva, aunque menos elegante.
Por otro lado, cuando ataques, C-abajo es muy útil para hacer pases a tiro corto por encima de un jugador contrario. Si lo que intentas es dividir a la defensa, este tipo de acción no te interesa (aquí es preferible el pase raso), pero si lo que quieres es llevar adelante el balón, las bombitas son perfectas. En cualquier caso, necesitarás a los centrocampistas para subir velozmente la pelota hacia el delantero.



Éste es el principio del mejor movimiento de **FIFA: Rumbo al Mundial 98.** *Basta con pulsar C-abajo para lanzar por lo alto el balón hacia un delantero bien colocado. Entonces, como se suele decir, tonto el último.*



El sprint es especialmente útil en el área de penalty.

C-izquierda

En *FIFA: Rumbo al Mundial 98,* el sprint no lo es mucho en realidad. Te da unos pocos segundos de velocidad extra —justo la suficiente para despistar un momento a tu marcador—, pero nunca te permitirá deshacerte del marcaje definitivamente. Además, tendrás que pulsar repetidamente el botón para sostener la velocidad. Mantenerlo apretado no te servirá para nada.Por lo tanto, y muy a nuestro pesar, no hay oportunidades para jugar por los laterales a gran velocidad. Más bien, los pequeños acelerones te darán mucho juego en el centro del campo, en concreto cuando intentes escapar de los atolladeros que se suelen organizar en esa zona del terreno de juego o para hacer pases rasos a los delanteros. Como en ISS 64, lo mejores equipos y jugadores suelen tener velocidades punta más elevadas.



Preparándose para efectuar un lanzamiento perfecto.

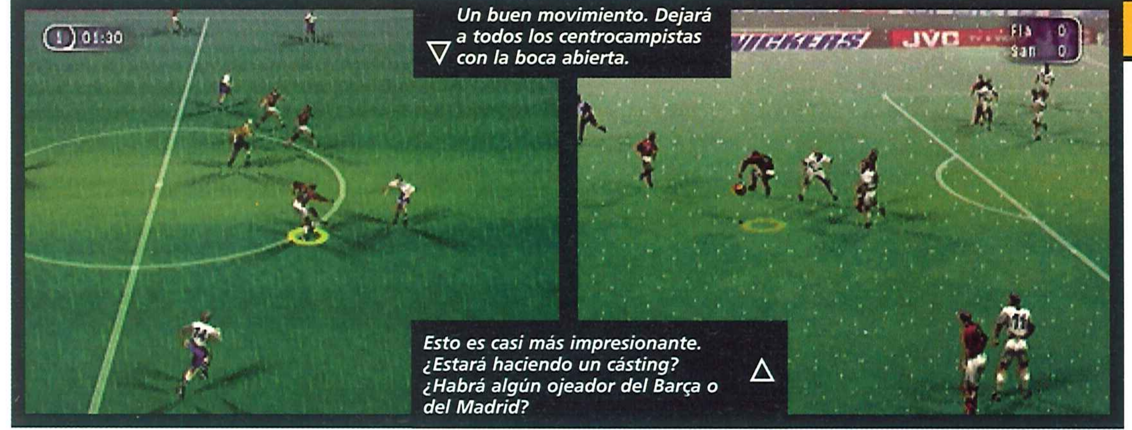
C-arriba

Hay un aspecto en el que *FIFA: RM 98* es inferior a *ISS 64:* los pases rasos. En vez de dirigirse en flecha hacia la bota del receptor, el balón sólo toma la dirección aproximada. Esto significa que tienes que desplazar a los jugadores hacia el punto donde presumiblemente irá a parar el esférico. Además, tienes que cambiar los jugadores adecuadamente para ganar la posición.
En el aspecto defensivo, C-arriba también tiene alguna aplicación más agresiva. Si le das al botón dos veces podrás cargar contra el delantero o, en algunas ocasiones, apartarlo de en medio de un codazo. Es más efectivo, sin embargo, mantener apretado el botón, obteniendo así entradas rasas fortísimas. Por supuesto, la violencia no es el modo más civilizado de enfrentarte a tus contrincantes, pero da excelentes resultados.



Los pases rasos no son el fuerte de FIFA, pero tienen su utilidad.

¡Suerte que el árbitro no miraba!



Un buen movimiento. Dejará a todos los centrocampistas con la boca abierta.

Esto es casi más impresionante. ¿Estará haciendo un cásting? ¿Habrá algún ojeador del Barça o del Madrid?

C-derecha

Este botón tiene muy pocas funciones defensivas, pero desde el punto de vista ofensivo es asombrosamente útil. Por ejemplo, si lo mantienes pulsado puedes evitar todo tipo de entradas de tu oponente. Si lo usas con el gatillo Z puedes hacer un pase de campo a campo. Por otro lado, si lo aprietas dos veces, te hace caer. Esto es muy provechoso cuando estas cerca de un adversario, especialmente si te acaban de robar la pelota. El problema es que en la repetición de la jugada se verá que eres un caradura.

DIRECCIÓN DEL EQUIPO

Donde *FIFA: Rumbo al Mundial 98* gana por goleada a su predecesor es en las opciones de dirección del equipo. No sólo puedes ajustar las estrategias, las formaciones y las tácticas ofensivas de tu equipo. También puedes cambiar el aspecto de los jugadores. He aquí una pequeña muestra...

Formación

Es un intento bastante convencional de acercarse a los entresijos del vestuario. La opción Formación incluye modalidades tan sólidas como la 5-3-2, la 4-4-2, la 4-3-3 o la 3-5-2. Puedes seleccionar estrategias más ofensivas o defensivas según los hombres que coloques en cada tercio del terreno de juego.



Lanzadores de faltas

Aunque, a priori, ningún jugador tiene habilidades «extra» a la hora de los lanzamientos de faltas, puedes escoger a los hombres que cumplirán este cometido a tu gusto. Tal vez es mejor asignar los saques de esquina a un jugador de medio campo, de modo que tu delantero estrella quede libre dentro del área. En todo caso, tanto los penaltis como las faltas pueden ser lanzados por cualquier tipo de jugador.



Posiciones/Estrategia

Cuando ya tienes decidido el esquema de juego, puedes determinar las posiciones de cada uno de tus jugadores. Te recomendamos que ajustes la opción Estrategia en conjunción con Posiciones: merece la pena definir en qué posición jugarán tu defensa, tu centrocampista y tu delantero en lugar de desplazar anárquicamente a tus hombres. Recuerda, sin embargo, que sólo puedes moverlos dentro del tercio que les has designado.



Contraataque

Lo mejor es usarlas en el mediocampo y/o un líbero. Así te asegurarás los mejores contraataques. Tus delanteros siempre estarán en el segundo o tercer tercio del campo, o sea que apenas intervendrán en este tipo de acciones. En cambio, un buen organizador en el centro de campo y unos buenos extremos son los protagonistas perfectos de un contraataque.



Alineación

Esta opción es bastante fácil de manejar. Sobre todo porque cualquiera de los miembros de tu equipo puede jugar en cualquier posición, sin tener en cuenta sus habilidades teóricas. Está claro que si pones a Pizzi de defensa estarás haciéndole daño a tu equipo pero tú decides. De todos modos, puedes intercambiar defensas y centrocampistas sin resultados adversos.



Agresividad

Déjasela a los defensas y los centrocampistas. La configuración de la agresividad repercute en la intensidad de las entradas. Para hacer una entrada leve basta con calcular el momento exacto y confiar en la suerte. En cambio, si ensayas un barrido puedes acabar con una pierna cerca del marcador y la otra en el bolsillo de tu entrenador.



ANALISIS TRAS EL PARTIDO: EL TIEMPO



Calor

El césped está limpio, verde y los pases se deslizan sin dificultad. Los balones largos pueden ir alto y lejos. Con unas condiciones climáticas como ésas, los jugadores se cansan más fácilmente; por lo tanto, usa el botón de *sprint* con moderación. El juego ideal es el de un toque y pase.



Seco

Son las condiciones perfectas para jugar al fútbol. El tiempo seco permite la mejor combinación de tácticas. Un juego basado en pases cortos funciona tan bien como el de pases largos. Por su parte, el juego lateral desarma a la defensa contraria, sobre todo porque puedes subir la pelota rebasando a los jugadores y hacer *sprints* sin cansarte demasiado.



Lluvia

Con la superficie del campo húmeda, los pases largos no tienen sentido porque quedan fuera del alcance del receptor. Del mismo modo, los pases cortos tampoco funcionarán perfectamente. Es decir, que lo mejor será hacer pases a tiro corto por encima del contrario.



Nieve

Unas condiciones muy difíciles para jugar. Es difícil calcular el momento exacto para efectuar entradas a ras de suelo, así que atento a los últimos intentos desesperados de frenar a los delanteros en el área de penalti. Aprovecha que el césped está especialmente resbaloso para hacer un juego basado en los pases.



Agua nieve

En todos los sentidos posibles, igual que con la nieve. La única diferencia es que la combinación de copos de nieve y lluvia dificulta todavía más el avance. De ahí que los pases largos sean la mejor opción y que convenga adelantar las líneas.





EL PARTIDO: LOS GRUPOS

Zona 1: Confederación Sudamericana De Fútbol

Integrantes: El grupo sudamericano. Nueve equipos compiten por cuatro plazas. Brasil, como vencedor del Mundial 94, se clasifica automáticamente.
Fórmula: Simple. En casa y fuera. Hay un partido jugado en terreno neutral en el caso de que dos equipos empaten en la cuarta y quinta posición.

Dificultad: Es un grupo complicado. Hay por lo menos cinco o seis equipos que pueden optar a una de las cuatro plazas. De todos modos, sin Brasil —que de hecho puedes escoger—, Argentina es la más fuerte con sus estrellas Batistuta y Caniggia. Otros equipos a tener en cuenta son Chile, Colombia, Uruguay y Paraguay. Junto a la UEFA, estamos ante el grupo más difícil..



JUGADOR ESTRELLA

Gabrielle BATISTUTA: Rápido, ágil, fuerte, certero.

EQUIPO ESTRELLA - ARGENTINA



Camiseta	Azul celeste con listas blancas
Pantalón	negro
Calcetines	Azul celeste con listas blancas

Zona 2: Confederación de Fútbol de Oceanía

Integrantes: Australia, Nueva Zelanda y ese montón de minúsculas islas paradisíacas del Pacífico Sur.
Fórmula: Diez equipos en total se enfrentan en un sistema de clasificación complicadísimo que incluye cinco rondas. Los más poderosos son Australia, Nueva Zelanda y Tahití. Los grupos de Melanesia y Polinesia intentan acercarse a su nivel. El ganador tiene que enfrentarse al equipo que acabe cuarto en la Confederación Asiática (ver siguiente cuadro). Eso explica que Australia tuviera que jugar contra Irán el año pasado. Sencillito como un reloj de sol.
Dificultad: ¿Papúa Nueva Guinea? ¿Vanuatu? ¿Tonga? ¿Las Islas Cook? Son como los partidos de manolos en las explanadas de los merenderos.



JUGADOR ESTRELLA

Mark BOSNICH: Acrobático, móvil, buena visión del juego.

EQUIPO ESTRELLA - AUSTRALIA



Camiseta	Amarilla
Pantalón	Verde
Calcetines	Amarillos

Zona 3: Confederación de Fútbol de Asia

Integrantes: Está claro. La Confederación de Fútbol de Asia.
Fórmula: Otro sistema por zonas del tipo «hagámoslo lo más complicado posible». Tiene tres rondas. La primera propone tres grupos de tres o cuatro equipos. El primero de cada grupo pasa a la siguiente ronda. La segunda ronda divide a estos diez equipos en dos grupos de cinco. Los dos ganadores de cada uno de estos grupos pasa a la Copa del Mundo. Los dos segundos clasificados se enfrentan entre sí por una tercera plaza. El que pierde se enfrenta al vendedor del grupo de Oceanía que te explicamos arriba.
Dificultad: El único fútbol más o menos de verdad que encontramos es el de Japón y Corea del Sur. En los últimos tiempos, Arabia Saudí está mejorando sensiblemente. De todos modos, es una especie de lotería: Irán y la India también se las apañan mientras que equipos como Omán, Kazakhstán, Islas Maldivas o Siria brillarán el día en que lluevan morcillas. En resumen, un grupo de 36 equipos, 31 de los cuales no valen para nada.



JUGADOR ESTRELLA

Lee YAMAUCHI: Pases inteligentes, buen control.

EQUIPO ESTRELLA - JAPÓN



Camiseta	Azul oscuro
Pantalón	Blanco
Calcetines	Azules

Zona 4: UEFA (Union of European Football Association)

Integrantes: Nos suena a todos. A España le tocó con Yugoslavia, las Islas Feroe, Eslovaquia, Malta y Chequia.
Fórmula: 50 equipos entran en el bombo. Catorce de ellos se clasifican tras una liguilla de nueve grupos con cinco o seis equipos en cada uno de ellos. El mejor del grupo se clasifica automáticamente (como España). Los ocho clasificados en segundo lugar luchan por cuatro puestos. Francia se clasifica automáticamente.
Dificultad: Sin ninguna duda, la zona más complicada. Casi todos los países europeos cuentan con selecciones capaces de jugar a un altísimo nivel. Incluso las que no están en primera fila del fútbol continental son rivales temibles para cualquier equipo no europeo (excepto los sudamericanos). Las repúblicas ex-sovieticas son un claro ejemplo.



JUGADOR ESTRELLA



Alan SHEARER: Uno de los mejores delanteros del mundo

EQUIPO ESTRELLA- INGLATERRA



Camiseta	Blanca
Pantalón	Azul oscuro
Calcetines	Blancos

Zona 5: Confed. de América del Norte, Central y Caribe

Integrantes: México es el tradicional líder de la zona. Ahora E.E.U.U y Jamaica intentan sacar la cabeza.
Fórmula: Demasiado complicado de explicar: necesitaríamos una guía especial. La CONCACAF prácticamente permite pasar a la segunda ronda a E.E.U.U, Canadá y México, en detrimento de países como Surinam, las Bahamas y Haití. Los coloca en la cabeza de los grupos de tercera ronda. Los ganadores son los que entran en la final.
Dificultad: México casi puede dar por sentada su plaza en el Mundial cada cuatro años. Su único rival creíble en la zona es Estados Unidos. Sin embargo, los progresos de Jamaica pueden darle un poco de emoción al asunto. Algunos comparan la vitalidad de su fútbol con la de las potencias emergentes africanas. El tiempo dirá.



JUGADOR ESTRELLA

Luis ENRIQUE: Ágil de pensamiento, buen goleador.

EQUIPO ESTRELLA - MEXICO



Camiseta	Verde
Pantalón	Blanco
Calcetines	Rojos con franjas blancas

Zona 6: Confederación Africana de Fútbol

Integrantes: Los estados africanos. Pelé dijo un día que alguna selección africana ganaría un Mundial hacia el año 2000. La cuenta atrás acaba.
Fórmula: Camerún, Egipto, Marruecos y Nigeria pasan a segunda ronda automáticamente. El resto batallan uno contra uno. Los ganadores se encuadran en cinco grupos a los que se incorporan las cuatro selecciones señaladas arriba.
Dificultad: Bastante mezclado. La CAF tiene buenos equipos, pero también algunos muy malos. Los más fuertes son Nigeria, Sudáfrica, Marruecos, Túnez, Egipto y Camerún (que últimamente no está muy bien). Cualquiera de estos equipos puede hacer un papel digno en el Mundial de Francia.



JUGADOR ESTRELLA

Yekini GEORGE: Un delantero «armario», fuerte, desconcertante.

EQUIPO ESTRELLA - NIGERIA



Camiseta	Verde y blanca
Pantalón	Blanco
Calcetines	Verdes

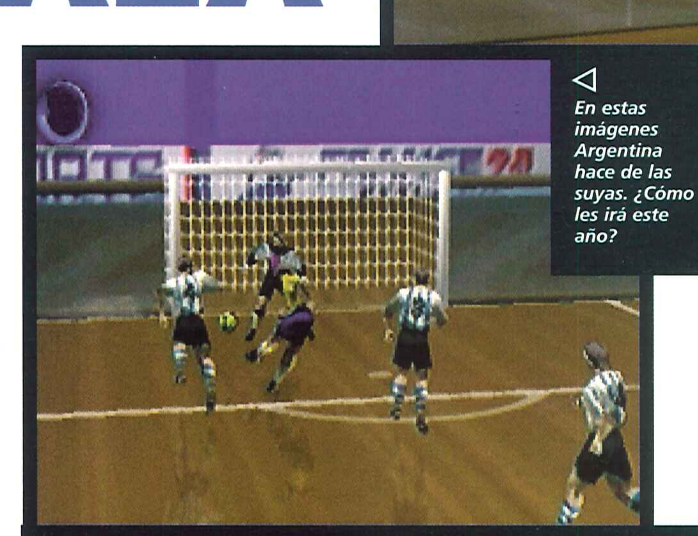
ENCUENTRO NOCTURNO: FÚTBOL SALA

Hay varios modos de asegurarse el éxito en las competiciones en pabellón cubierto:

1. Intenta usar los muros del pabellón tan a menudo como te sea posible. Puedes estar seguro de que siempre te devolverán el balón, y así, además, despistas al contrario.
2. Pulsa a menudo el botón de *sprint*. La cancha es tan pequeña que no es probable que tus jugadores se agoten demasiado pronto. Además, debido a las restricciones de espacio, le es más difícil a tus oponentes hacerte entradas.
3. Dispara a primer golpe de vista. Aunque las porterías son más pequeñas, es más fácil hacer gol que en los estadios habituales, incluso ante los equipos más fuertes. Esto significa que para ellos también es más fácil meterte un gol, así que no bajes la guardia.
4. Las tácticas son muy importantes en el fútbol sala, sobre todo en defensa. Intenta mantener reunidos a los defensas y coloca a tu delantero estrella bastante avanzado. De este modo, los defensas siempre pueden romper las líneas y darle soporte a tu hombre más adelantado, mientras que, si hay un contraataque, tu área estará bien protegida.

5. El ángulo de cámara que mejor le va al juego es la cámara aérea. Al principio parece absurdamente lejos de lo que pasa, pero pronto descubrirás las ventajas: te permite ver el campo entero y la posición de todos los jugadores. Con la cámara del balón, incluso con la cámara por defecto, la aparición repentina de los defensas es un problema de lo más irritante.

N



◁ En estas imágenes Argentina hace de las suyas. ¿Cómo les irá este año?



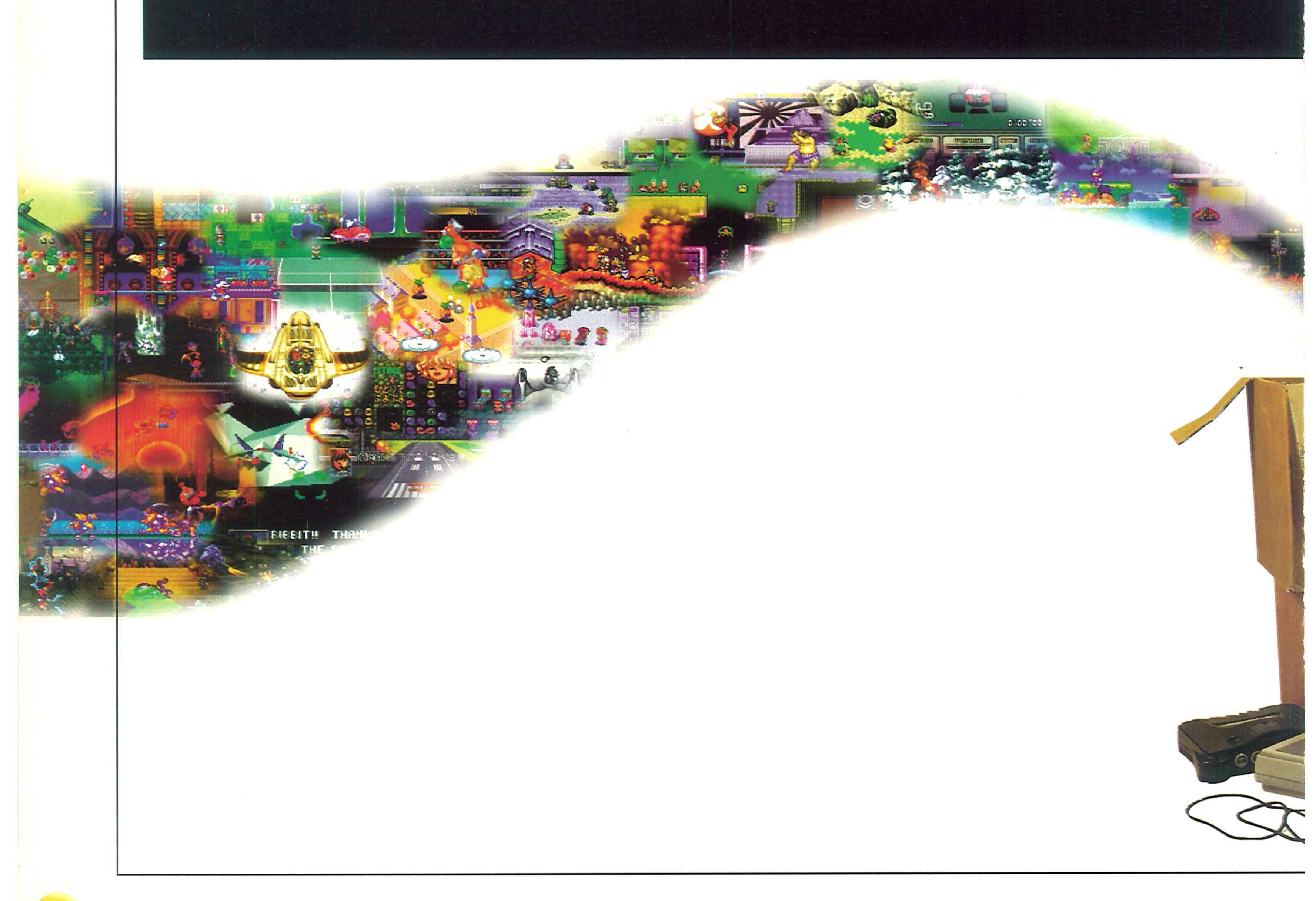
◁ Lo mejor es jugar al ataque. El estilo defensivo del juego europeo es muy aburrido.



△ Los mexicanos tendrían que plantearse algunas cosas. Inglaterra 1 — México 0.

Crear una historia para un nuevo juego N64, con personajes, escenarios y guiones creíbles e interesantes, parece que empieza a ser un trabajo

DESEMPOLVANDO



demasiado duro. Sin embargo, la solución está al alcance de la mano: sólo hay que echar un vistazo al viejo y entrañable catálogo de juegos de 16 bits...

LA MOMIA

Escarbamos el pasado en 16 bits



Te has dado cuenta de que, de los juegos analizados por *M64* hasta ahora, más de la mitad de los mejores son nuevas versiones de juegos ya aparecidos para Super Nintendo o para Game Boy?

¿Qué interés puede tener recordar los viejos tiempos? Para empezar, las limitaciones de SNES y Game Boy han sido superadas con creces por la potente N64; gracias a la potencia del nuevo hardware, los diseñadores ahora pueden realizar al completo sus ideas originales. Shigeru Miyamoto, el visionario de Nintendo, tocó el tema en la pasada feria E3 cuando afirmó que *Lylat Wars* tiene todo lo que él y su equipo quisieron poner en el clásico *Starfox* para la SNES y no pudieron.

Por otro lado están todos los juegos rehechos para Nintendo 64 que, a diferencia de *Super Mario 64*, *Lylat Wars* y *Wave Race 64*, no han sabido aprovechar la capacidad de la nueva consola. Y de estos hay la tira: *Mortal Kombat Trilogy*, de Midway, es la lentitud en estado puro; **FIFA 64** era simplemente malo; *Doom 64* y *Human Grand Prix*, aunque entretenidos, podrían haberse editado en cualquier otro soporte.

No obstante, en general, la Nintendo 64 ha sabido sacar partido de la herencia de SNES y Game Boy, y la diversión que se puede destilar de *Mario Kart 64* y *Pilotwings* no ha prescindido de la calidad y la solidez de los conceptos originales.

Ahora bien, si creías que la abertura del baúl de los recuerdos iba a acabar aquí, estás de lo más equivocado. Ya son muchos los fabricantes que escudriñan su desván en busca de las cajas de cartón donde guardaron la SNES con todos sus juegos. El viaje al pasado sólo acaba de empezar...

GO! GO!

La herencia de M

Casi todos los mejores juegos para N64 son cosecha propia de Nintendo, y todos llevan el mismo sello, el de un tal Shigeru Miyamoto. Es más, la mayoría de ellos son descendientes directos de títulos que cosecharon grandes éxitos en Super Nintendo. La compañía, después de estar años y años creando su biblioteca de Grandes Ideas para Juegos, puede mirar atrás satisfecha. El legado con el que hoy cuenta N64 es impresionante.

La serie Super Mario

1984 sería uno de esos años que uno intenta olvidar —tejanos desteñidos en lejía, calcetines fosforito y las Bananarama— si no fuera por un feliz acontecimiento: *Super Mario Bros* para la consola Nintendo Entertainment System. Nacido en la cabecita de un tal Miyamoto, el primer *Mario* fue una verdadera obra de arte de la ingenuidad. Quizás al principio parecía un juego inofensivo, pero como ya sabes, enganchó fuerte y todavía sigue vivito y coleando. Derrocharon creatividad a raudales hasta crear un juego tan afinado como un Stradivarius. *Super Mario Bros*, siempre sorprendente, es uno de los títulos que mejor ha sabido crecer.
Con la llegada de la SNES, Miyamoto pudo dar rienda suelta a su imaginación. Con gráficos más brillantes, coloreados, más estilizados, y un enorme mapa no lineal que explorar, *Super Mario World* fue, y sigue siendo, el mejor plataformas de la era pre-64 bits. En lo que concierne a los gráficos de *Super Mario*, Nintendo fue muy criticado por no haber dado un salto lo bastante grande entre la NES y la SNES, pero su esfuerzo por remediar las deficiencias estructurales del juego hizo posible que todo el mundo cerrase la boca cuando el flamante *Super Mario 64* apareció.



JUGABILIDAD · ADICTIVIDAD · GRÁFICOS · SONIDO: 6 9 4 9

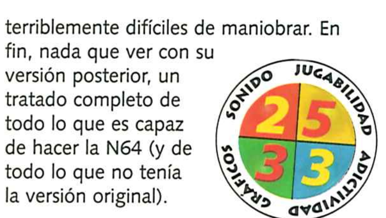
Super Mario Kart

Nintendo tuvo el valor de aparcar el género de plataformas, que tantas satisfacciones le había proporcionado, y pasó al inexplorado mundo de los juegos de carreras. Los resultados fueron fantásticos. *Super Mario Kart* fue uno de los mejores juegos para SNES: rápido, ingenioso, a sus anchas en el glorioso Modo 7, y enormemente adictivo.



Wave Race

Sólo mereció la versión para Game Boy, y es que esta vez Nintendo no se llevó el gato al agua. Este pequeño desastre de la gran N consistía en una carrera de motos de agua, parecidas a dos pastillas de «avecrem» negras y grises, y terriblemente difíciles de maniobrar. En fin, nada que ver con su versión posterior, un tratado completo de todo lo que es capaz de hacer la N64 (y de todo lo que no tenía la versión original).



F-Zero

Con casi siete años de existencia, *F-Zero* contribuyó como pocos a que descubriéramos el Modo 7. Fue, junto con *Mario World*, uno de los títulos que impulsaron inicialmente la SNES. Y debemos reconocer que está muy bien para su edad: sus endemoniadas carreras todavía pueden aportar grandes dosis de sana y liberadora diversión. Lo único que se echaba en falta en el juego original era un modo multijugador, pero eso no sucederá en la versión para N64 (podrán jugar hasta cuatro personas a la vez).



JUGABILIDAD · ADICTIVIDAD · GRÁFICOS · SONIDO: 5 8 6 6

Legend Of Zelda

Las aventuras de Link fueron la punta de lanza de la NES, y la versión en 16-bits, *Legend of Zelda: A Link To The Past*, una verdadera revolución. *Zelda III* tampoco pasó desapercibido: no sólo podía estar orgullosa de tener gráficos convincentes, sino también de proporcionar una experiencia de juego que mejoraba a medida que avanzabas. La cantidad de cosas esparcidas por los escenarios era impresionante, y el hecho de que todos los personajes tuvieran un cometido es algo que muchos fabricantes se han apresurado a imitar. ¿Te imaginas cómo será la versión en 64 bits? Tendrás que esperar hasta otoño...









El Juegómetro

Hemos diseñado un Juegómetro especial para analizar los viejos títulos de SNES y puntuarlos según los criterios de hoy en día.

Pilotwings

Como en la versión para N64, *Pilotwings* inspiró grandes amores y grandes odios, pero en todo caso no deja de ser un perfecto ejemplo del derroche de inventiva que caracteriza a los juegos de Nintendo. Era todo un desafío conseguir que el vuelo en ala delta y el paracaidismo resultaran entretenidos, pero gracias al extraordinario uso del Modo 7, Nintendo se las arregló sin problemas. El resultado fue espectacular.





Yoshi's Island



Aunque Yoshi ya fuera conocido por llevar a Mario a cuestas en algunos títulos anteriores, fue en 1995, con Yoshi's Island, cuando el bicho en cuestión alcanzó el éxito. La mecánica del juego era lineal, algo que molestó bastante a los usuarios después de la estructura tipo «tela de araña» de SMW. Sin embargo, la lista de secretos que descubrir en todos los escenarios era interminable. Cualquiera que tenga dos dedos de frente reconocerá que Yoshi's Island es un glorioso ejemplo de lo que Nintendo es capaz de hacer.





Starfox

Starfox, antecesor de Lylat Wars, fue el primer juego para SNES en 3-D gracias a la utilización del chip Super FX, diseñado especialmente para la ocasión (chip que no llegó a aparecer en nuestro mercado). Los resultados fueron estupendos. No se trataba que de un shoot 'em up lineal más, sino de un anticipo de los gráficos del futuro. Nintendo tardó años en desarrollarlo en colaboración con Argonaut, en Gran Bretaña, y hasta las máquinas de 32 bits tuvieron que sudar para superarlo.





Y para 64DD...

La aparición del accesorio más controvertido de Nintendo ha sido pospuesta hasta junio... en Japón. Uno de los primeros juegos que exhibirá será *Sim City 64*. Miyamoto en persona está trabajando en la edición y la concepción del sistema. En lo que se refiere a la estructura del juego, se espera que sea bastante similar al original (en una de cuyas ciudades preestablecidas había un gigante primo hermano de Godzilla de lo más agresivo). También se sabe que Maxi y Imageneer están preparando versiones N64 del mismo juego para crear competencia, pero conociendo a Nintendo, su *Sim City* será el modelo a seguir. Todavía no sabemos cuando llegará *Pocket Monsters 64*, la versión para N64 del título para Game Boy que ha arrasado en Japón. La mecánica del juego es capturar monstruos y entrenarlos para la lucha, algo parecido al *Tamagotchi* pero más agresivo. Podrás hacer que tus monstruos compitan con los de tus amigos, como en el juego de Game Boy (enchufando vuestras máquinas entre sí). En Japón se han vendido millones de copias del juego, aunque el concepto quizás no tenga la misma acogida en el mercado occidental. Quizás por eso Miyamoto insinuó que la versión de 64 bits del juego no cruzaría las fronteras japonesas. ¡Qué lástima...! Sin duda, *Super Mario RPG 2* será más de nuestro agrado. Todavía no tenemos muchos datos de él (véase *Noticias de RPG* en este número) pero sabemos que se mantendrá en la línea de juegos de rol de fácil manejo, de modo que los primerizos disfrutarán tanto como los veteranos más curtidos en el género. *Mario Paint* también sufrirá una transformación radical en el formato de disco. Sospechamos que seguirá las líneas maestras de *Creator*, de Software Creation, en el que se pueden utilizar estructuras de alambre y un buen paquete de accesorios de pintura. En cualquier caso, de una cosa sí que estamos seguros: esta nueva versión será muchísimo más convincente que su aburridísimo predecesor.









Los otros también lo

No vayas a creer que Nintendo es el único que se dedica a asaltar furiosamente sus antiguos catálogos de juegos al rescate de buenas ideas para sus títulos de N64. Decenas de codificadores independientes llaman a las puertas de la tierra prometida de los 64 bits.

Donkey Kong Country

DKC vendió millones de copias y su éxito hizo ricos a los chicos de Rare, pero empezó a perder gas en su tercera entrega.
De todos modos, la versión para N64 (que saldrá para 64DD como *Ultra Donkey Kong*) nos ofrecerá la libertad de campar por mundos en 3-D y sucumbir ante la magia poligonal. Atención: no lo confundas con *Banjo-Kazooie,* porque no tienen nada que ver.





Goemon



Legend of the Mystical Ninja o Goemon (llámalo como prefieras) fue uno de los mejores juegos de Konami para SNES. Supo combinar con acierto rol, acción y plataformas. Ofrecía una estructura sencilla y un diseño complicado. La versión para N64 es aún más prometedora (véase *Visión de futuro* en el número pasado), y está a punto de llegar.



Mission: Impossible

Bueno, lo reconocemos: te estamos dando gato por liebre. En abril de 1992, Konami hizo un juego *Mission: Impossible* para NES basado en la serie de televisión, y la versión de Ocean no será en ningún caso una continuación de aquél. El título de Konami era una aventura bastante entretenida, con algunos rompecabezas que no estaban mal del todo, pero no está emparentado en absoluto con el de Ocean.



Mother

Conocido en E.E.U.U como *Earthbound*, la versión original para SNES tenía un sistema de combate de calidad discutible y unos gráficos un tanto toscos. Si tenía algo bueno de verdad era el argumento. Es casi imposible que la versión para N64 sea peor.





Castlevania

El feriante Simon Belmont, héroe de *Castlevania,* ya demostró sus cualidades como mata-vampiros-estaca-en-mano en cuatro ocasiones. Y parece ser que él o uno de sus parientes próximos volverá en 64bits. La versión original fue uno de los mejores plataformas para SNES, y estamos seguros de que las expertas manos de Konami sabrán aprovechar a fondo el hardware que tienen a su disposición



1 2 3 4 5

Bomberman

Bomberman ha sido catapultado en múltiples formatos, y hay que reconocer que los juegos para SNES eran pura artesanía. El talento de Hudson para producir títulos sencillos pero contundentes y con gran jugabilidad nunca ha sido cuestionado. *Bomberman 64* es más de lo mismo, pero en 3-D. El modo para un jugador es superior.



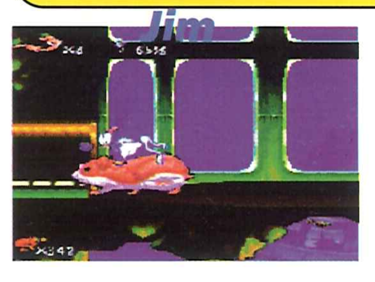


Clayfighter

Los combates cómicos de *Clay Fighter,* de Interplay, nunca acabaron de cuajar en SNES, y sus competidores (*Mortal Kombat y Killer Instinct*) se llevaron todos los laureles. La versión para N64 no se diferencia demasiado de su antecesor: la única novedad es que cuenta con la aparición estelar del famoso Earthworm Jim, personaje que también protagonizará su tercer juego en N64 (dentro de muuucho tiempo).



Earthworm Jim



Las dos partes de *EJ* eran juegos extraordinarios, si bien nos daban una idea bastante inquietante de lo que puede pasar por la cabeza de los chicos de Shiny. La tercera, que tendrá como destino tu consola de 64 bits, se halla en proceso de desarrollo en las oficinas británicas de *BIS.*



hacen

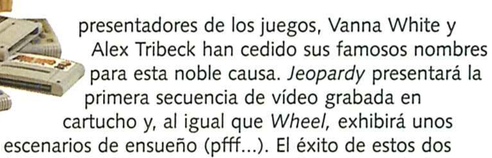


Niveles de diversión

Os proponemos un análisis concentrado de cada juego. Nos basamos en la calidad del original y en la de su versión para N64, según nuestro experimentado ojo clínico. Si aún no hemos visto nada de la conversión para N64 de alguno de ellos, lanzamos una predicción fundada en nuestra intuición.

1 2 3 4 5

De todo como en botica...



Y por si la lista anterior te parece insuficiente, se espera que algún día aparezca *Turrican 64*, un juego de los desarrolladores de SNES, Factor 5. La versión original la publicó la compañía alemana Blue Byte, pero la de N64 correrá a cargo de un equipo mayor y más cualificado, dado su estatus de «serie de culto». Por su parte, Gametek ha estado perdiendo el tiempo con sendas versiones de los dos juegos televisivos más populares de América: *Wheel of Fortune* y *Jeopardy*. Los presentadores de los juegos, Vanna White y Alex Tribeck han cedido sus famosos nombres para esta noble causa. *Jeopardy* presentará la primera secuencia de vídeo grabada en cartucho y, al igual que *Wheel*, exhibirá unos escenarios de ensueño (pfff...). El éxito de estos dos juegos está asegurado. (Nota: La última frase es un sarcasmo. Hemos probado *Wheel of Fortune* y preferimos no dar nuestra opinión al respecto).





¿Estará convirtiendo Acclaim su poco exitoso *Frank Thomas Big Hurt Baseball* de SNES a N64? Después de los esfuerzos fallidos de Konami y Imagineer por despertar el interés del mundo por el béisbol, resulta inexplicable cómo podemos todavía conciliar el sueño.



Imagineer está trabajando en la conversión de su *Sim City 2000* a los 64 bits. Nos atrevemos a decir que su primera versión de *Sim City* era mejor que la de Nintendo (si bien es cierto que mediaron dos años entre los dos), por lo que vaticinamos que su continuación podría valer la pena. En cualquier caso, eso de enfrentarse al gigante Nintendo con sus propias armas y en su propio terreno nunca ha sido lo más aconsejable para los desarrolladores independientes...



Señores, hagan sus

¿Qué otros grandes juegos rescatados del pasado de Nintendo serían todavía mejores en N64? ¿Cuáles están a punto de llegar? La agencia de apuestas de la Redacción de *M64* acaba de abrir sus puertas...



Estado de la cuestión:
Apuesta segura, sobre todo con Ryu gritando «¡Hoooyaanaaaaaa!» a pleno pulmón. Pero en 3-D, claro.

Información:
Capcom está trabajando en la actualidad en un juego de puzzles, y su desarrollo para N64 ya está en marcha. Habría que estar loco para descartar la idea de una versión en 64 bits de la serie *Street Fighter.*

El consejo del experto:
Se haría dinero fácil con la conversión de uno de los mejores arcade de lucha en 3-D, *Street Fighter EX+*. Sería todo un éxito, seguro.

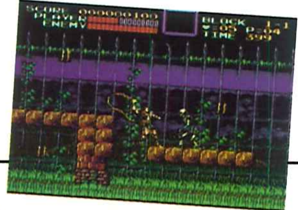




Estado de la cuestión:
Es un firme candidato, aunque los ataques de civilizaciones extranjeras puedan sacudirle un poco.

Información:
Los dioses de los simuladores han sido muy buenos con Sid Meier, al que han bendecido en todos los sistemas hasta la fecha, incluyendo la SNES, por lo que no debemos desechar por completo una versión en 64 bits. No obstante, las tres versiones de *Sim City* que ya están en marcha (de Nintendo, Maxis y Imagineer) pueden hacer que el género de la estrategia empiece a estar un poco saturado.

El consejo del experto:
Esperemos a la 64DD y después ya veremos...

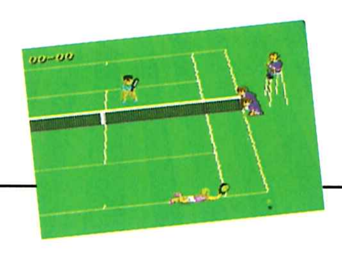




Estado de la cuestión:
Directo a la final.

Información:
¿Una conversión a 64 bits de *Super Tennis,* la joya de los simuladores de tenis de Nintendo, con captura de movimiento para los jugadores como en *ISS64*? Mmmm, sí por favor. No me la envuelva, me la llevo puesta...

El consejo del experto:
Es una buena apuesta, está claro. Nintendo estos últimos tiempos está saqueando a conciencia su baúl de los recuerdos, y un juego de deporte estaría bien, aunque sólo fuera para descansar un poco de los fontaneros y animalitos de costumbre.





Estado de la cuestión:
Incierto. No nos hacemos demasiadas ilusiones.

Información:
El imponente juego de tiros y plataformas de Konami —con jefes que ocupan toda la pantalla— está pidiendo a gritos entrar en los 64 bits. Un auténtico clásico en el género del gatillo fácil.

El consejo del experto:
Esperemos a *Castlevania 64.* Si éste consigue buenas críticas, *Probotector 64* podría empezar a tomar forma.



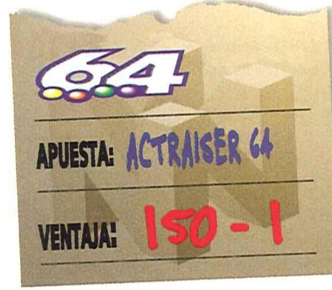


Estado de la cuestión:
No pondríamos la mano en el fuego.

Información:
Nintendo sacó de su chistera un grandioso plataformas-*shoot 'em up*. Con más ambiente que la despedida de soltero de un rolling stone y un inspirado diseño de niveles, rompió moldes en su tiempo. Y eso que era para SNES. Imagina lo que 64 bits pueden hacer con un concepto así.

El consejo del experto:
Apostamos nuestra consola a que saldrá. Sin embargo, teniendo en cuenta que Nintendo se asegura a conciencia de que sus juegos rezumen calidad (aunque eso signifique esperar seis meses más de lo previsto), puedes estar seguro de que *Metroid 64* no verá la luz hasta dentro de un par de años por lo menos.



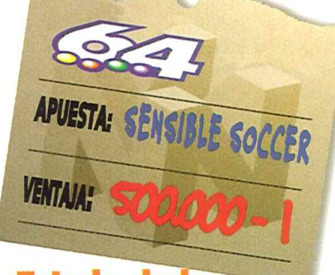


Estado de la cuestión:
Difícil de decir.

Información:
Este juego es una curiosa combinación que no se deja colgar etiquetas. *Actraiser* apareció para SNES en un buen momento creativo para Enix. Una combinación de plataformas y espadas con grandes dosis de jugabilidad. Un toque de brujería como éste le haría bien al mundo de los 64 bits.

El consejo del experto:
Poco probable, aunque Enix ya haya sumergido sus dedos en las cristalinas aguas de la N64 con **Mischief Makers** y, antes que aquél, el soporífero *Wonder Project J2*.





Estado de la cuestión:
La palabra es NUNCA.

Información:
En su tiempo fue el modelo a seguir para todos los juegos de fútbol. Sensi era «el mejor juego de fútbol de todos los tiempos». Con movimientos fluidos para los cánones de la época y los goles más espectaculares que se pudieran imaginar entonces, Sensi no pudo evitar sucumbir ante la irrupción de *ISS* en su mercado. Lo que nadie puede negar es que se ha ganado a pulso un lugar en los anales de la historia de los juegos.

El consejo del experto:
Es evidente que si el equipo de desarrollo Sensible estuviera trabajando actualmente, las perspectivas serían distintas...



¡A LA BASURA!

Diez juegos de N64 basados en SNES que no deberían ver nunca la luz.

1 **Pitfighter 64**
No posee movimientos especiales y sólo tiene tres personajes con los que jugar. ¡Buena base para un juego de lucha!

2 **Tintin in Tibet 64**
El personaje más soso del mundo en el lugar más aburrido de la Tierra. Buen punto de partida.

3 **George Forman's KO Boxing 64**
Un juego en el que su protagonista es un boxeador de cuarenta años, calvo, con michelines y cuya idea de la diversión consiste en estar con su mamá y su hámster..

4 **Pacific Theatre of Operations 64**
Las misiones consisten en navegar en un barco por el Pacífico, hasta que te lo hunden y pereces ahogado en tu propia miseria existencial. Mientras saltas de tu puente colgante, se insinúa con delicadeza la futilidad de la guerra.

5 **American Gladiators 64**
¿Qué sería peor para un gladiador que servir de comida a una manada de leones? Ser americano.

6 **Robocop versus Terminator**
Tienes veinte segundos para decir todos los tacos que sepas. Eso, eso, quédate descansado..

7 **Beavis and Butthead 64**
«¡Je, je, je, je, je, Beavis!» «Genial, Butthead. Je, je, je, je, je.» ¡Adiós, mundo cruel! ¡BANG!

8 **Rise of the Robots 64**
Brian May toca la guitarra. Los robots luchan. Hasta la muerte. O algo por el estilo.

9 **Jeopardy 64**
Este...

10 **Wheel of Fortune 64**
«Yo he visto la luz. ¡Hale!». *¡Vade retro!*

CUENTA,

Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.

BUSQUE, COMPARE...

Como he visto que habéis contestado a la primera carta que os escribí, he decidido formularos unas cuantas preguntillas más:

1 ¿Por qué hay tanta diferencia entre vuestras puntuaciones y las que conceden otras revistas españolas de videojuegos?

2 La pregunta del millón: ¿habrá una continuación en N64 de *Metroid*?

3 Si un juego de fútbol tuviese los gráficos y la jugabilidad de *ISS 64* y todas las opciones de *FIFA: RM 98*, ¿qué puntuación le pondríais?

Fernando Maluenda, Tarragona

1 Para empezar, muchas gracias por los pósters, Fernando. En efecto, nuestras puntuaciones y las de otras revistas son a menudo muy divergentes. En nuestra opinión, es la prueba incontestable de que los analistas de *Magazine 64* sólo dan crédito a lo que ven con sus propios ojos y no se dejan influir por nadie. Esto no significa que nuestro punto de vista sea el único válido. Eres tú el que irá descubriendo si tus gustos sintonizan más con los nuestros o con los de otras publicaciones. Una vez tengas claro en quién confías más, la confusión que experimentas al observar estas diferencias dejará paso a un sano escepticismo: nos harás caso a nosotros pero, al contrastar nuestra opinión con otras, obtendrás una perspectiva más amplia.

2 Se trata, sin lugar a dudas, de la pregunta del millón, porque nos la han hecho un millón de lectores. Busca la respuesta en *Desempolvando la momia,* nuestro reportaje de este mes.

3 Sería un juegazo, ¿eh? Comprenderás, sin embargo, que resulte complicado analizar un cartucho que no existe... En cualquier caso, es muy probable que rebasara el 94%. Por otro lado, en mayo está previsto que salga *ISS 98*. No ofrecerá las opciones de *FIFA: RM 98,* pero su jugabilidad promete ser bestial.

Y LOS RPG, ¿QUÉ?

1 Creo que en vuestro número 3 os habéis pasado con la longitud del análisis de *Fighter's Destiny*. Entiendo que aún hay pocos títulos para N64, ¡pero explicar todos los modos de juego me parece excesivo! Os felicito, en cambio, por el reportaje sobre la historia de Nintendo. Me ha gustado mucho.

2 Cambiando de tema, tengo que decir que no me convence en absoluto la política de lanzamientos para nuestra consola. ¿Cómo es posible que N64, con un año de vida en España, todavía no tenga ni un puñetero RPG y en cambio haya 6 ó 7 *shoot 'em up* en primera persona, y un montón de juegos de lucha y de carreras? Además, si el mejor de estos últimos es *Top Gear Rally,* estamos apañados: todavía no sé si la razón de que me la pegue con todo es el complicado manejo de los vehículos, o porque me duermo antes de cambiar de marcha. ¿Lo habéis probado con volante? ¿Qué pasa con la marcha atrás?

José Luís Vich, Baleares

1 La razón de que dedicásemos a *Fighter's Destiny* cinco páginas no es sólo porque —como bien dices— hay pocos lanzamientos para N64: *FD* es el nuevo mejor *beat 'em up* de 64 bits, y cinco páginas no nos parecen demasiadas para un título de su categoría. Y en cuanto a los modos, son todos tan radicalmente distintos y transforman de tal manera el juego que era obligado analizarlos por separado. Si en el momento de leer estas líneas ya has tenido la oportunidad de probarlo, deberías estar de acuerdo con nosotros.

Nos alegramos de que te haya gustado el reportaje. Pues espera y verás, porque estamos preparando algunos más con hambre de Pulitzer.
2 La ausencia de RPG promete solucionarse con el tiempo: *Mystical Ninja, Holy Magic Century, Zelda...* Incluso *Mission: Impossible* parece tener dosis de rol. Si tu paciencia es tan grande como tu infortunio, en el futuro serás más feliz.

Por otra parte, es verdad que hay ciertos problemas de compatibilidad entre *Top Gear Rally* y algunos volantes (la marcha atrás no funciona). Tan sólo hay dos soluciones para eso: no chocar frontalmente o, lo más recomendable, activar el modo digital (si tu *steering wheel* lo tiene) para dar marcha atrás.

CUENTA, CUENTA...,
Magazine 64, **M.C. Ediciones, S.A.,**
Paseo San Gervasio 16-20, entlo. 2ª
esc. A. 08022 Barcelona

LO *POSTER*GAMOS

Ante todo, dejadme deciros que me parece muy buena idea hacer una revista en castellano exclusiva de Nintendo 64. ¡Ya era hora! (PlayStation tiene dos). Me gustaría que me aclaraseis algunas cuestiones.

1 No entiendo por qué no incluís ningún póster. No es que sean necesarios, pero siempre dan más color a una revista (y gustan a todo el mundo).

2 Me gustaría añadir que, con todos mis respetos, el señor Shigeru Miyamoto se ha pasado un poco en sus declaraciones publicadas en el reportaje *De las cartas a los cartuchos* del número 3, sobre todo cuando dice que «los juegos de PlayStation están muy bien para cinco minutos». ¿No os parece un poco exagerado?

3 ¿Saldrá algún juego de *Dragon Ball* para Nintendo 64?

Cristian Sancho, Badalona

1 Sí, a nosotros también nos encantan los pósters, sobre todo los de terror (por eso tenemos uno del *dire*, del día que perdió una partida de *strip poker*). En efecto, es una cuenta que tenemos pendiente, pero todo se andará.

2 Nuestra opinión acerca de los juegos de otras consolas no tiene por qué coincidir con la del señor Miyamoto. De hecho, estamos de acuerdo contigo en que algunas de sus observaciones estaban fuera de lugar. Mientras siga sin haber un catálogo lo bastante amplio y

CUENTA...

variado de juegos para N64, no merece la pena malgastar energías lanzando dardos envenenados contra el software de otros soportes.

3 No tenemos noticias de ningún juego de Goku y compañía para N64 (a nosotros también nos parece incomprensible). En cuanto sepamos algo os lo haremos saber.

«E UN GENIO»

No entiendo por qué los títulos de N64 son tan fáciles. Yo nunca he sido un genio de los videojuegos, pero me paso en menos de cinco minutos los niveles más difíciles de *ISS 64* y *NFL '98*. ¡Incluso he superado las 19 pantallas de *GoldenEye* en el nivel Secret Agent en tres días! ¿De quién es la culpa?

Eugenio Parrón

No eres el primero que arguye que a los juegos de N64 les falta dificultad. Hay quien piensa que es culpa de los desarrolladores, que diseñan los juegos para usuarios muy jóvenes y no para todos los públicos. Es posible. Sin embargo, siempre ha habido juegos fáciles, juegos menos fáciles y juegos imposibles (en todos los soportes). Además, *GoldenEye* tiene dos modos de dificultad más —sí, has leído bien, dos más: 00 Agent y 007 Agent—; si a eso le sumas el alucinante modo multijugador, tienes cartucho para rato...

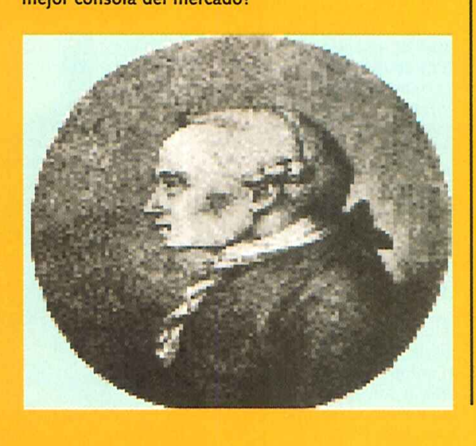
Por otra parte, no hay que ser un lince para darse cuenta de que las cosas están cambiando. Cada vez salen al mercado títulos más complejos y largos, más «adultos». No sólo estamos hablando de *GoldenEye:* ahí tienes a *Duke Nukem 64* (más difícil aún), *Top Gear Rally* (además de largo y complicado, muy realista), *Lylat Wars* (uno de los títulos con más pantallas de N64), *Fighter's Destiny* (con multitud de modos, opciones y golpes secretos)... En fin, parece que algunos desarrolladores han debido pensar como tú en diversos puntos del planeta. El tiempo nos dará la razón, como a Zanussi.

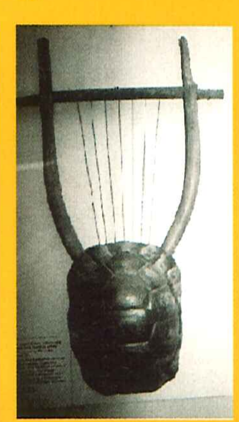
EL NÚMERO DEL GADOLINIO

A que no sabías que el 64 es el número atómico del metal gadolinio... ¿Ah, sí? ¡Menudo listillo! Veamos otros ejemplos de la importancia de esta mágica cifra en la historia de la Humanidad.

KANT TENÍA 64 AÑOS CUANDO...

... escribió su Crítica de la Razón Pura. El objeto del libro era «publicar la metafísica de la naturaleza y de la moralidad, como confirmación de la exactitud de la crítica de la razón especulativa y de la práctica». ¿Habéis comprendido algo? ¿Qué hubiese opinado el célebre filósofo de la Nintendo 64? Los 64 bits son algo intangible, pero la consola en sí y los cartuchos son algo tangible. ¿En qué categoría la habría incluido? ¿La naturaleza o la inmoralidad? Si la hubiese probado, ¿habría confirmado que es la mejor consola del mercado?





EN EL 64 ...

...Nerón pegó fuego a Roma. O eso se creía hasta ahora: las últimas investigaciones sugieren que el incendio fue en realidad un accidente debido al deficiente y caótico urbanismo de la capital del Imperio Romano. Se cuenta que las musas visitaron al dulce y artístico emperador mientras contemplaba cómo se consumía la Ciudad Eterna y que compuso algunos versos dignos de admiración. En la Redacción pensamos que el aburrimiento es el mejor aliado de la locura. Si Nerón hubiesen tenido una Nintendo 64, ¿se habrían ahorrado sus atrocidades y desmanes patricios, plebeyos y esclavos? ¿Habría dejado de torturar a sus súbditos con la lira?

DERECHO AL 64

Éste es un fragmento del Artículo 64 de algún código de ésos que se estudian en Derecho: «La sentencia firme de separación de bienes impide al culpable hacer efectivo el usufructo vidual si antes de morir el inocente no cesa la causa de aquélla; pero no afectará al derecho expectante de viudedad, sea legal, sea universal, del cónyuge inocente sobre los bienes del culpable. Si por defunción del inocente se sobresee en los procedimientos, sus herederos tendrán las acciones civiles conducentes a los pronunciamientos definidores de la condición de los bienes». La verdad es que no entendemos nada de nada, pero, entre los bienes que se pueden legar en usufructo, ¿estará la Nintendo 64? ¿Tendremos que buscar los artículos referentes a separaciones y divorcios? Sabemos de más de un matrimonio en crisis por la resistencia de uno de los cónyuges a soltar el mando de la N64 para ir a sacar la basura.



Para Fernando Pérez Rojas, de Cádiz, una imagen vale más que 64 palabras.

Si se te ocurren más pruebas de la relevancia histórica del número 64, escribe a El número del gadolinio, Magazine 64, M.C. Ediciones, S.A., Paseo San Gervasio 16-20, entlo. 2ª esc. A. 08022 Barcelona.

DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

ADIVINA QUIÉN SOY

ENTIÉNDEME

- El nombre del juego
- El distribuidor
- El desarrollador
- Un resumen de nuestro análisis
- Trucos y consejos para sacar el máximo provecho del juego
- La puntuación
- El número en el que fue analizado
- Cuánto vale

Calabaza/Hello! Ween 0000 — 0 ● 1%

No te pases noches enteras buscando: en nuestro *Directorio* te proporcionamos una breve reseña y los datos imprescindibles sobre los títulos de N64 editados en España. Cada mes actualizaremos los precios y revisaremos las puntuaciones, que subirán, se mantendrán o caerán dependiendo de la calidad de los nuevos cartuchos que vayamos examinando. El símbolo IH (Invitados de Honor) acompaña a aquellos juegos cuyo lanzamiento tuvo lugar con anterioridad al nacimiento de *Magazine 64* y que no han aparecido en la sección Análisis.

● Toma el cartucho y tíralo por la ventana sin dilación.

AUTOMOBILI LAMBORGHINI

SPACO/TITUS 13.990 — 1 ● 67%

Un buen cartucho, con una gran variedad de modos de juego y unos gráficos muy elaborados. La opción multijugador es estupenda y apenas le hace perder frames por segundo. ¿Por qué sólo un 67%? Porque Titus, en su afán por reproducir una conducción realista, no trabajó en absoluto la sensación de velocidad. Además, los coches (que son bastantes pero se conducen exactamente igual) son difícilmente controlables con el pad.

● En boxes, mueve enérgicamente el stick analógico para que tu equipo trabaje más deprisa. Procura hacerlo en círculos, no de lado a lado.

BLAST CORPS



NINTENDO 9.900 — 1 ● 88%

Un juego sorprendente, divertido y original como pocos. Tu delicado oficio será demolerlo todo (edificios, monumentos, depósitos de agua, montañas...) para abrir paso a un convoy que transporta armas nucleares. ¿A base de pico y pala? Hay formas mucho más apetecibles: ¿qué tal una selección de vehículos de demolición? También es un estupendo juego de carreras que no te puedes perder. Lo único decepcionante es su duración: se acaba demasiado pronto.



● Aparca junto a un edificio con la puerta de tu vehículo pegada contra éste. Si pulsas Z repetidamente, la estructura explotará.

BAKU BOMBERMAN

NINTENDO/HUDSON 8.990 — 1 ● 73%

El mítico hombrecillo experto en explosivos de las 2-D, inmerso en escenarios tridimensionales de impecable aspecto. Goza de unos gráficos espectaculares y una correctísima utilización del *mip-mapping*, pero arrastra una escasa jugabilidad y un modo multijugador muy pobre. Las pantallas son demasiado fáciles y los jefes de final de pantalla parecen invencibles. Ésta es la primera vez que las 3-D afectan a la calidad de un veterano.

● Cuando topan oblicuamente con una superficie, las bombas no se detienen, sino que se deslizan por ella con resultados imprevisibles.

CHAMALEON TWIST

INFOGRAMES/OCEAN 10.990 — 1 ● 70%

¡Qué perspicaz! Pues sí, al meter el cartucho en la consola, te conviertes en un camaleón. Se trata de ir por ahí dando lenguetazos a diestro y siniestro en entornos 3-D, al estilo Bomberman. Por desgracia, sus texturas son algo simplonas, los elementos en 2-D sobreabundan y es poco adictivo en el modo para un jugador. Resulta especialmente divertido cuando son cuatro lenguaraces los que se lían a lametazo limpio.



● Al realizar el movimiento de salto con pértiga, cuando estés a punto de alcanzar la altura máxima, pulsa salto para darte un impulso extra hacia arriba.

DARK RIFT

VIC TOKAI — 1 ● 81%

Es algo así como el *Automobili Lamborghini* de los juegos de mamporros: bastantes luchadores (perfectamente moldeados en 3-D) para escoger, texturas alucinantes, transparencias inmejorables, efectos de luz a tiempo real... ¿Pero? Todos se mueven igual y no responden debidamente si no ejecutas la combinación de botones exacta; además, los escenarios no son interactivos y el balance final es de un cierto sopor.



● Entra este código en la pantalla de títulos para luchar como los dos jefes secretos del juego: A, B, R, L, Abajo-C y Arriba-C

F1 POLE POSITION

UBI SOFT 12.990 — 1 ● 81%

Un buen juego, con su flamante licencia oficial y todo, pero muy por debajo de las posibilidades de la consola. Los 16 circuitos reales del Mundial de Fórmula 1 del 97 están reproducidos curva a curva, pero los gráficos no pasan de ser funcionales. Los coches, sin embargo, responden muy bien al mando analógico, y la multitud de opciones alargan su jugabilidad y duración de forma considerable. Si pudiesen jugar dos...



● Si tu compañero en boxes te grita que vayas hasta allí, no le hagas caso. Puedes completar la carrera sin un solo cambio de neumáticos.

DIDDY KONG RACING



NINTENDO/RARE 8.990 — 2 ● 90%

Un juego que ya encabeza la lista de favoritos de muchos usuarios de N64. Diddy Kong Racing es el primer título de aventuras y carreras, todo en uno. Disfruta con sus escenarios enormes, sus gráficos impecables, sus jefes al final de pantalla y un desfile inacabable de personajes. Es tremendamente divertido, muy largo y ofrece la posibilidad de jugar cuatro personas a la vez sin ralentizarse en absoluto. Imprescindible.



● Para conseguir una salida súper rápida, espera a que la señal «Get Ready» aparezca. Cuando ésta se esfume, aprieta el acelerador, justo antes de «Go!». No es fácil.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98



ELECTRONIC ARTS — 1 ● 93%

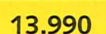


¿Quién lo hubiera pensado? Nacido para borrar *FIFA 64* de la memoria colectiva, el nuevo y mejorado *FIFA* introduce la clase de juego de pases fluidos que hicieron de *ISS 64* algo grande. Aunque no ensombrece en absoluto al título de Konami, su repertorio de equipos internacionales con jugadores fácilmente identificables magnifican su atractivo. Prevemos que es el anticipo de un *FIFA '99* formidable.



● Prueba a usar el voleo alto (Arriba-C) para buscar jugadores delante de ti. Es más seguro que los pases rasos, puesto que evitas los marcajes.

DOOM 64





NEW SOFTWARE CENTER/GTI 13.990 — IH ● 72%

Está a años luz de Turok o GoldenEye, pero no por eso deja de ser alucinante. Aunque estamos lejos del fanatismo que todo el mundo le profesa, somos capaces de reconocer la evidencia: es el padre de los shoot 'em up, razón suficiente para merecer nuestra (siempre escéptica) reverencia. Sin embargo, por enorme que sea su jugabilidad y excelente su deathmatch, sus gráficos a estas alturas se ven obsoletos. Nuestros respetos, señor Doom.



● En la pantalla de códigos, introduce ?TL BDFW BFGV JVVB para un apetitoso menú de trucos.

GOLDENEYE 007

NINTENDO/RARE 8.990 — 1 ● 94%

Es nuestro juego preferido: goza de la mejor inteligencia artificial que se ha visto nunca, los enemigos son actores reales escaneados y poligonados (animados después con motion capture), los gráficos son impecables, las pantallas son enormes, el modo multijugador es fantástico... ¿Por qué no tiene un 100%? Por si le encuentras algún fallo que se nos ha escapado... Esperemos al nuevo 007 de Rare para adjudicar un 100%. Prudencia obliga.



● En Secret y 00 Agent, si disparas a los científicos... ¡Sorpresa! Éstos responden a la agresión con armas de fuego (peor sería una conferencia sobre antimateria).

DUKE NUKEM 64



NEW SOFTWARE CENTER/GTI 13.990 — 2 ● 85%

El shoot 'em up legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64. Cantidades industriales de sangre y vísceras, violencia malsana, dolor... Lástima que Nintendo haya censurado ciertas escenas subiditas de tono en la conversión (precisamente, las que habían hecho tan famoso a Duke). Aun así, no deja de ser una auténtica gozada. ¿Tu hermana pequeña es repelente y no te dejan suicidarla? Desahógate.



● Recuerda que no ya no puedes disparar contra las damiselas descocadas. Para liberarlas, usa el botón Abrir (por defecto, el botón lateral derecho).

FIGHTER'S DESTINY



INFOGRAMES/IMAGINEER 11.990 — 3 ● 85%

Uno de los mejores juegos de lucha en cualquier plataforma. Aunque carece de las texturas y la profusión de detalles gráficos de Mace, FD goza de una animación inmejorable. Los modos de juego son numerosísimos, y la lista de movimientos es casi interminable. Además, cuenta con un original sistema de 'aprendizaje': el juego presenta a un maestro que enseña nuevas técnicas y movimientos a los personajes. Los luchadores recordarán las lecciones aprendidas guardándolos en una tarjeta de memoria.

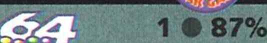


● Cuando te quedes colgado al borde del cuadrilátero, en lugar de subir espera a que tu adversario se aproxime y pulsa A + B. «Ring Out!»

EXTREME G



NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM 13.990 — 1 ● 87%



Se trata del *Wipe Out* de N64 (aunque otros imitadores, como *F-Zero X*, están en camino). Muy fluido y rápido, pero incontrolable. Los enemigos conocen las pistas a la perfección y resulta prácticamente imposible ganar una carrera. No obstante, hay que reconocerlo como una verdadera proeza técnica. Si le dedicas suficiente tiempo y llegas a conocer las pistas, será uno de tus juegos preferidos. Sobredosis de velocidad... y de niebla.



● Prueba a teclear «fisheye» en la pantalla de nombre del jugador. Esto provoca la extraña sensación de estar en una pecera mientras conduces. Curioso.

INT. SUPERSTAR SOCCER 64



KONAMI 13.990 — 1 ● 92%

Para muchos, el mejor juego de fútbol nunca habido. *ISS 64* es, sencillamente, una obra de arte. Tiene un aspecto maravilloso, pero si por algo sobresale de verdad es por su realismo. Puedes ejecutar las jugadas de pase más intrincadas para que el delantero marque el gol más glorioso.



● Como la vida misma. Un juego casi sin defecto alguno que sólo podría mejorar con la adición equipos reales.


GO! GO!

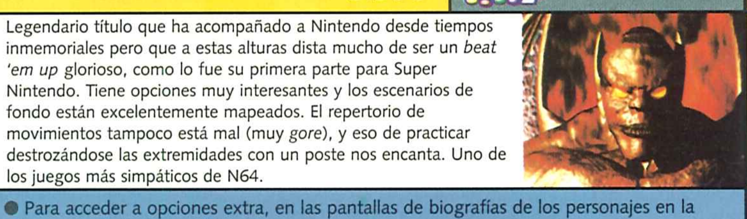




KILLER INSTINCT GOLD

NINTENDO/RARE 9.990 — 64 — 1 ● 62%

Legendario título que ha acompañado a Nintendo desde tiempos inmemoriales pero que a estas alturas dista mucho de ser un *beat 'em up* glorioso, como lo fue su primera parte para Super Nintendo. Tiene opciones muy interesantes y los escenarios de fondo están excelentemente mapeados. El repertorio de movimientos tampoco está mal (muy *gore*), y eso de practicar destrozándose las extremidades con un poste nos encanta. Uno de los juegos más simpáticos de N64.



● Para acceder a opciones extra, en las pantallas de biografías de los personajes en la intro, pulsa Z, B, A, L A, Z.

MISCHIEF MAKERS



NINTENDO/TREASURE 8.990 — 64 — 1 ● 90%

Un verdadero tratado de originalidad. Un plataformas completamente diferente, orientado sobre todo a nostálgicos: es 2-D. Bueno, también hay fragmentos en 3-D, aunque no son su punto fuerte. Es de lo más raro, divertidísimo y muy largo. Como en *Super Mario*, los personajes te van dando instrucciones (ve estudiando inglés). Sólida jugabilidad, efectos sonoros de lo más excéntricos y una banda sonora que te encantará.

Para vaciar una de las dos unidades de memoria, selecciona la estrella de abajo y marca el jugador para eliminar. Te harán tres preguntas. Responde «Yes», «Yes» y «No». Ya puedes escribir tus datos.

LYLAT WARS



NINTENDO 10.990 — 64 — 1 ● 90%

96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Los 18 niveles y las diferentes rutas posibles son espectaculares. Si bien es cierto que tiene algunos defectillos, ninguno es demasiado relevante. Perfecto para jugar solo, perfecto para jugar con tres amiguetes... Gráficos geniales y una incomparable respuesta al Rumble Pak (incluido con el cartucho). Uno de los mejores títulos para tu consola.



● Consigue medallas de oro en todos los niveles para el modo tanque y Expert con cuatro jugadores.

MORTAL KOMBAT TRILOGY

NEW SOFTWARE CENTER/GTI 14.990 — 64 — 1 ● 34%

Arcades, SNES, Mega Drive, PlayStation... ¿Por cuántos soportes pasará este título sin evolucionar en absoluto? Hace un par de milenios era todo un logro técnico, pero poner un 64 tras las palabras *Mortal Kombat* es poner demasiado. ¡Ojo! No decimos que es un mal juego (sólo que le sobran 60 bits, la verdad). Sin embargo, un pajarito nos ha hablado de un *Mortal Kombat 4* que... Tendrás que esperar un poquito.



● Para créditos ilimitados, pulsa Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Derecha, Derecha, Izquierda e Izquierda en la pantalla Story. Cuando pierdas, tendrás de crédito sin límite.

MACE: THE DARK AGE



NSC/ATARI/MIDWAY 13.990 — 64 — 1 ● 91%

«Un peso pesado del género de lucha:»: escenarios tridimensionales interactivos por los que los personajes pueden desplazarse a su antojo, luchadores poligonales con cantidad de movimientos exclusivos, multitud de opciones... ¿Fallos? Puede que sea demasiado rápido, se echan en falta más personajes y el control digital no se diferencia apenas del analógico... ¡Qué demonios, es prácticamente perfecto! No puede faltarte.



¿Quieres ser Pojo el Pollo? Escoge a Taria. Al final de un asalto, haz Execution y tu rival se convertirá en pollo. En la próxima selección de personaje, elige a Taria con A y sostén Start hasta «¡Fight!» ¡Ya eres Pojo!

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

INFOGRAMES/OCEAN 13.990 — 64 — 1 ● 71%

Sería el mejor juego de coches de N64 si *Top Gear Rally* no le hubiese salido al encuentro. Una pena. Se trata de un juego de carreras al más puro estilo arcade: rápido, colorido, detallado, pero, como todos los arcade, demasiado corto. El modo dos jugadores es fantástico, pero los polígonos son demasiado notorios. Un cartucho estupendo, pero sólo tres pistas...



● Consigue el oro en las tres pistas para acceder al modo Challenge. Gana allí y obtendrás los dos coches ocultos.

MADDEN 64



ELECTRONICS ARTS 12.990 — 64 — 2 ● 92%

A diferencia de FIFA, la serie Madden de Electronic Arts no ha defraudado en ninguna de sus apariciones anuales. En su primera salida al escenario de los 64 bits, demuestra estar en mejor forma que nunca. En efecto, ésta es probablemente la mejor versión del juego hasta la fecha. Ábrete camino practicando 300 jugadas de carreras y pases, y saca partido de un interminable inventario de estrategias ofensivas y defensivas.



● Aunque Madden 64 te ofrece ocho vistas distintas, la «Madden cam» sigue siendo la más recomendable por su equilibrio entre amplitud de perspectiva y percepción de detalles.

NAGANO WINTER OLYMPICS'98

KONAMI — 64 — 2 ● 60%

A Konami no se le suelen dar nada mal los títulos deportivos, pero esta vez no han tenido en cuenta que para hacer de los deportes de invierno algo divertido no basta con tener oficio: hace falta genio. Aunque bien presentado y gráficamente correcto, da muy poco protagonismo al jugador. Además, los controles son pobres y la mitad de los deportes son poco jugables. En fin, un juego que te deja un poco frío.



En los slaloms utiliza el botón A sólo lo imprescindible. Arañarás unos segundos.

MARIO KART 64



NINTENDO 9.990 — 64 — 1 ● 91%

Sólo a los muchachos de la propia Nintendo se les podía ocurrir convertir un plataformas de toda la vida en un juego de carreras. *Mario Kart 64* es un término medio entre el juego estrella de N64 (*Super Mario 64*) y *Diddy Kong Racing*. Desenfadado, original, divertidísimo, preciso... El control se ajusta a la perfección al mando analógico y la curva de dificultad es la idónea. Un cartucho de calidad indiscutible.



● En la salida de la carrera, dale al acelerador justo antes de que la luz se ponga verde y saldrás embalado.

NBA HANGTIME

NEW SOFTWARE CENTER/GTI 13.990 —   ● 75%

La inmortal serie NBA Jam se perpetúa en la N64 con esta conversión del arcade algo obsoleta. Dejando de lado que sus 3-D y el trabajo sobre los sprites no son merecedores de ser acogidos en la N64, el verdadero talón de Aquiles de Hangtime son los partidos dos contra dos, que devienen aburridos rápidamente. Recorrer de punta a punta la pista sin descanso, intercambiando canastas con la CPU, no es nuestra idea de la diversión. La lista de trucos más larga no podría mantener tu mirada fija en la pantalla mucho rato.



● Para crear duplicados de los jugadores estrella, introduce 0000 como tu número de identificación. Ahora, teclea tu nombre como nombre del jugador.

NFL QUARTERBACK CLUB'98



NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM 13.990 — 2 ● 89%

Aunque, sobre el papel, QuarterBack Club parece un aspirante cualificado a la corona de Madden, no consigue destronar al viejo maestro debido a unos controles demasiado enrevesados y una curva de dificultad absurdamente complicada. Sus grandes bazas son la posesión de la licencia NFL y los gráficos más asombrosos que se han visto nunca en un juego de deportes. Muy indicado para los puristas del fútbol americano.



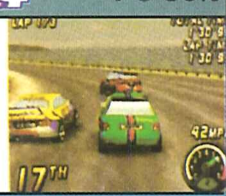
● A pesar de su relativa dificultad, QuarterBack Club es un título que sabe recompensar a los temperamentos perseverantes, así que no des tu brazo a torcer. Muy pronto publicaremos consejos para facilitar el control del juego.

TOP GEAR RALLY



SPACO/KEMCO — 1 ● 86%

Sin lugar a dudas, el mejor título de carreras a tu alcance. Su suavidad es incomparable, la multitud de opciones le confieren una vida larguísima y su modo multijugador es soberbio. Aunque a primera vista parezca demasiado austero y algo incontrolable, es sólo cuestión de tiempo. No es el juego de coches definitivo, pero por ahora es el único que hace buen uso de todos los efectos gráficos de la 64.



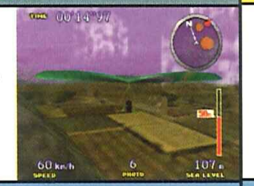
● Completa las «temporadas» del juego y conseguirás (por ese orden) a Milk Truck, Helmet Car y Ball Car.

PILOTWINGS 64



NINTENDO 9.990 — 1 ● 89%

Un juego espectacular. Es probablemente el que mejor aprovecha (con sólo 64 Megas) los efectos gráficos de la consola y el stick 3-D. Aunque de primeras parece algo 'soso', cuando empiezas a dominarlo se convierte en parte de ti. No verás vehículos más raros en un simulador de vuelo: ala delta, hombre-bala, turborreactor personal, helicóptero-ultraligero... Quien ideó todo esto tenía mucho tiempo libre, desde luego.



● Las cuatro Birdman Stars se hallan en el parque de Nueva York, dentro de la cascada de Artic Island, en una cueva en la Crescent Island y en la roca en forma de puente de Holiday Island.

TUROK: DINOSAUR HUNTER



NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM 9.990  — 1 ● 91%

Unos gráficos inimaginables hasta su aparición y que siguen convirtiendo en estatua de sal a quienes los miran. Cuando todos pensaban que no se podía sorprender con un género tan trillado, llegó Turok con su inmaculada violencia, unas 3-D más reales que nunca y jugabilidad suficiente para justificar por sí solo la compra de la consola. Se le reprocha cierto abuso de la niebla, pero Turok sin niebla no sería Turok.

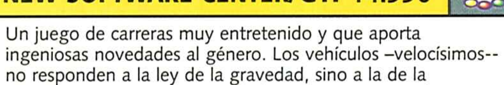


● Al borde de una plataforma, la pantalla se desplaza hacia abajo. Salta aquí para cubrir la máxima distancia.

SAN FRANCISCO RUSH



NEW SOFTWARE CENTER/GTI 14.990 — 2 ● 87%



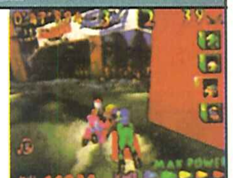
Un juego de carreras muy entretenido y que aporta ingeniosas novedades al género. Los vehículos –velocísimos-- no responden a la ley de la gravedad, sino a la de la espectacularidad. El trazado de los circuitos sorprende por su variedad y por la abundancia de secciones secretas y rutas alternativas. Sin embargo, sus escenarios se ahogan en niebla, los vehículos son difíciles de maniobrar y la banda sonora es insoportable. Con todo, un título recomendable.

En Practice Mode, para resucitar en el lugar del choque: en Set Up, mantén Z apretado y entonces pulsa Izquierda y Derecha sin soltarlos. Déjalos ir. Con Z apretado, pulsa Derecha e Izquierda.

WAR GODS

NEW SOFTWARE CENTER/MIDWAY 14.990  — 1 ● 46%

Nada más lejos de un gran juego que *War Gods*. Se parece demasiado a *Mortal Kombat*, Si bien en su momento (un momento de lo más efímero) pudo antojársenos original. Gráficos mediocres, un sistema de lucha anticuado, movimientos antinaturales, combos imposibles, personajes sin chispa... Son los dioses menos divinos que hemos visto: ¿para qué querían 64 bits?.



Para un festín de trucos, en la pantalla de título (antes de «Start») pulsa deprisa Derecha, Derecha, Derecha, B, B, A y A. El juego responderá con «Too easy». El menú de trucos está en «Options»

SHADOWS OF THE EMPIRE

NINTENDO/LUCAS ARTS 10.990  — 1 ● 78%

Fue sin duda el título que más nos costó puntuar: el cartucho incluye varios juegos diferentes (de distintas calidades) que siguen un hilo argumental común. Algunos de ellos son geniales, pero otros... Nuestros preferidos son los de simulación de vuelo, aunque algunos tipo *Doom* tampoco están mal. Quizás les pareció ideal a los fans de la trilogía, pero a los demás (el cartucho en conjunto) nos decepcionó profundamente.



● Para ver la secuencia del final, introduce _Credits como tu nombre.

WAVE RACE 64

NINTENDO 9.990 — 1 ● 90%

Una de las mayores experiencias en la vida de un consolero es montar a lomos de *Wave Race*. La obsesión de Nintendo por hacer los juegos de carreras lo más raros posibles, te llevará en esta ocasión a conocer la verdadera sensación de vivir. Carreras acuáticas a toda velocidad, personajes animados con toda la maestría de Nintendo, infinidad de trucos... ¡y hasta la fiereza de las olas regulable! Nos encanta.



● Para conseguir una acrobacia con el helicóptero y 1.700 puntos, cuando estés sobre la rampa, haz un giro acentuado en dirección Izquierda/Arriba y entonces mantén pulsado Abajo.

SUPER MARIO 64



NINTENDO 9.990 — 1 ● 96%

¿Qué se puede decir de *Super Mario 64* que no sepa todo el mundo? Condecorado en la E.C.T.S. como el mejor juego del año. Es el estandarte de N64, la mascota de Nintendo, el rey de reyes. Un cartucho casi infinito del que resulta imposible aburrirse. Escenarios interiores y exteriores enormes, modelados por completo en 3-D, con una calidad gráfica increíble y un respeto religioso al pad analógico. Insuperable... ¿*Super Mario 2*?



● Si tienes el juego hace poco, no le restes emoción utilizando atajos y trucos avanzados. ¡Ánimo, que 120 estrellas se encuentran en un plis-plas! «Encima recochineo.»

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

NEW SOFTWARE CENTER/GTI  ● 75%

Como festival de trallazos a un puck indefenso *Wayne Gretzky* es difícil de superar. Su excelente oferta de opciones asegura que el espectro de posibilidades del hockey sobre hielo queda cubierto de sobras (desde las gloriosas tundas para tres jugadores de arcade hasta la simulación fiel al reglamento con equipo completo). Es muy divertido en su modo multijugador –especialmente en el modo dos contra dos de arcade— y sólo se le puede reprochar –y con esto está dicho todo— que es... hockey sobre hielo.



Para conseguir súper equipos, ve a Setup y de ahí a Options, sostén L y pulsa la secuencia: Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda e Izquierda.



¡Suscríbete!

A Magazine 64 y participa en el sorteo de 5 cartuchos de





Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



Ediciones, S.A.
C/ Monestir, 23
08034 BARCELONA
Tel: (93) 280 43 44
Fax: (93) 280 39 74

Sorteo el 1 de julio de 1998

Deseo suscribirme a Magazine 64 por un año (12 números) al precio especial de 3.825ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.
Europa: 5.525ptas. Resto del mundo: 7.325 Ptas.

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: ....C.P.: ....
Forma de pago ....

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

❑ Tarjeta de crédito.

❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)

N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....
Calle: ....N.°: ....
Población: ......................................C.P.: ....Provincia: ....

N.° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(clave del banco) (clave y n° de control de la sucursal) (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

........................, a .... de .... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

Y EL MES QUE VIENE... Nº 5



FIGHTER'S DESTINY
Los mejores movimientos y técnicas para convertirte en un fabricante en serie de fracturas óseas y moretones.

MYSTICAL NINJA
Entronizamos en un análisis a conciencia al primer RPG que llega a nuestras consolas.

SE BUSCAN, PREFERENTEMENTE VIVOS
En nuestro reportaje de investigación, seguimos la pista de los juegos en desarrollo más esperados... y aplazados.

PREVIEWS: PELIGRO DE AVALANCHA
Castelvania, Hybrid Heaven, Turok 2, Shadowman, Forsaken, Iggy's Recking Balls, Duke Nukem: Time to Kill...

¡Y MUCHO MÁS!

GUÍA DE COMPRAS 64


¡Te atreves!
NBA PRO 98
KONAMI
PAL VERSION
AEROFIGHTERS ASSAULT
VIDEO SYSTEM
PAL VERSION
GOEMON 64
PAL VERSION
GAME BOY
STARRING GOEMON
GAME BOY
Castlevania Legends
KONAMI®
Orense, 34-9°
28020 Madrid
Tel: 5562802
FAX: 556 28 35
Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks and copyrighted designs and/or other forms of intellectual property, that are the exclusive property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 1997 NBA Properties, Inc. All rights reserved Konami ® is a registered trademark of konami Co., Ltd.No está permitido la copia el alquiler y la reventa de este juego.
konami c/ Orense, 34- 9º 28020 Madrid Tel: 556 28 02 Fax: 556 28 35